Grimm D20: Detectives - ONE on ONE

(Band 1)

Inhaltsverzeichnis

GRIMM D20: DETECTIVES - ONE ON ONE 1

(BAND 1) 1

KAPITEL 0 – DEIN ERSTER SCHRITT IN DIE SCHATTENWELT 5

So könnte es klingen 6

KAPITEL 0 – SPIELLEITER 7

N.BASKERVILLE: DAS SCHWEIGEN DER BIBLIOTHEK 10

DETEKTIV: 10

🎬 Einleitung 13
Struktur des Szenarios 13
👥 NSCs 15
Handouts 17
SPIELLEITERKAPITEL 21
📖 Vorlesetexte 23

🕯️ **N.BASKERVILLE: DAS LETZTE ZIMMER 27**

Einführung 27
Szenen 27
NSC 29
📑 Handouts 29
🧠 Spielleiter-Kapitel 31
Kampfwerte (Kurzfassung) 32

🌒 **N.BASKERVILLE: DIE FLAMMEN DER ERLEUCHTUNG 34**

(Frei nach Umberto Eco und Dan Brown) 34
Prämisse 34
Szenen 34
🎭 NSCs 36
📜 Handouts 39
🧠 SPIELLEITER-KAPITEL 41
📖 Vorlesetexte 44

HENRI MOREL: DER SCHATTEN DES LETTEN 48

👤 Henri Morel 48
Einleitung 49
Szenen 50
NSCs 56
Handouts 57

🌊 **HENRY MOREL: DER GEHEIMNISVOLLE KAPITÄN 59**

🎬 Eröffnung 59
Szenen 59
Handouts 61
Vorlesetexte 62
🎭 NSCs 64
📖 Spielleiterkapitel 65

📖 **HENRI MOREL IN DER LIBERTY BAR 70**

🎭 Einleitung 70
🗺️ Orte 70
🔎 Szenenaufbau 71
📑 Handouts 72
NSCs 73
Spielleiter-Kapitel 75
🎭 Schluss-Vorlesetexte 77
🎭 SL-Spickzettel 78

📖 **NACHWORT FÜR DIE 3 HENRI MOREL FÄLLE 79**

📖 **ALARIC PENDLETON: DAS RELIKT 81**

👴 🔎 Spielercharakter: Special Agent Alaric Pendleton 81
🎭 Einleitung 82
🧩 Szenenübersicht 82
📝 Handouts 85

🎭 NSCs ... 87
🎲 SPIELLEITERKAPITEL ... 90

📖 **ALARIC PENDLETON: ATTIC – DAS HERZ DER SCHATTEN ... 94**

EINLEITUNG ... 94
SZENEN ... 94
NSC GEGNER: HERZSTEIN-KREATUR ... 95
Spielwerte ... *95*
⚔️ ***Angriffe*** ... *96*
Besondere Fähigkeiten ... *96*
🔮 ALTERNATIVE LÖSUNG: DAS GLYPHEN-RITUAL ... 97
📑 HANDOUTS ... 98
🎭 SPIELLEITER-KAPITEL ... 100
📋 SCHNELLREFERENZ ... 103
🎭 NSCs ... 104

MINI-KAMPAGNE PENDLETON: THE STRAIN - SEATTLE ... 110

📖 SZENARIO I – *DAS TOTE FLUGZEUG* ... 110
Einstieg ... *110*
Szenen ... *110*
Abschluss ... *111*
📖 SZENARIO II – *DIE SEUCHE DER NACHT* ... 111
Einstieg ... *111*
Szenen ... *111*
Abschluss ... *112*
📖 SZENARIO III – *JAGD AUF DEN MEISTER* ... 112
Einstieg ... *112*
Szenen ... *112*
Abschluss ... *113*
📑 NSCs ... 113
📌 BESONDERE AUSRÜSTUNG & ARTEFAKTE ... 115
📑 HANDOUTS – *THE STRAIN: SEATTLE* ... 115
SPIELLEITER-KAPITEL ... 117
Szenario I – Das tote Flugzeug ... *117*
Szenario II – Die Seuche der Nacht ... *119*
Szenario III – Jagd auf den Meister ... *122*
📊 ABLAUF DER INFEKTION ... 124
🗺️ SPIELLEITER-ZEITLINIE – *THE STRAIN: SEATTLE* ... 126

ELIAS MERCER :NULLPUNKT ... 130

DR. ELIAS MERCER – ENIGMOLOGE ... 130
❄️ SZENARIO ... 132
EINLEITUNG ... 132
STRUKTUR DES SZENARIOS ... 132
NSCs ... 134
HANDOUTS ... 135
🧠 SPIELLEITER-KAPITEL ... 138

🌕 **ELIAS MERCER FULL WOLF MOON ... 142**

EINLEITUNG ... 142
SZENENAUFBAU ... 142
NSCs ... 144
HANDOUTS ... 144
🧠 SPIELLEITER-KAPITEL ... 145
📑 SCHNELLREFERENZ – *FULL WOLF MOON* ... 148

ELIAS MERCER: DER LETZTE HERRSCHER 151

EINLEITUNG 151
SZENENAUFBAU 151
NSCS 153
HANDOUTS 153
VORLESE-ELEMENTE 154
SPIELLEITER-KAPITEL 155

KAI KEALOHA: DER STURM ÜBER HONOLULU 158

KAI KEALOHA 158
Handout: Kais Notizbuch – Kontakte & Freunde 163
Danny Kapule – Ex-Cop 163
Leilani Koa – Journalistin 163
Dr. Marcus Hale – Rechtsmediziner 163
Malia Ikaika – Cafébesitzerin (Fuchsbau) 163
Keoni Mahoe – Surflehrer (Blutbad) 164
Sakura Tanabe – Antiquitätenhändlerin (Seelengut) 164
Kahu Maleko – Eisbiber, Wesenrat 164
Reiko Fujimoto – Anwältin (Hexenbiest) 164
Jonas „Shark“ Kalani – Unterweltboss (Königschinder) 164
SZENARIO 165
PROLOG 165
STRUKTUR DES ABENTEUERS 165
Wettermechanismus: Der Hurrikan 165
Szenen 166
NSCS 169
HANDOUTS 170
SPIELLEITER-KAPITEL 172
SL-Übersicht – Der Sturm über Honolulu 178

KAI KEALOHA: DER TANZ DER FEUERBLÜTEN 181

NSCS 183
HANDOUTS 184
SPIELLEITERKAPITEL 185
WEITERE VORLESETEXTE 187
SL-CHEAT-SHEET 189
Festival (1W6) 190
Vulkan (1W6) 190

KAI KEALOHA: DER FLUCH DES KING KAMEHAMEHA CLUBS 192

STRUKTUR DES SZENARIOS 192
NSCS 193
HANDOUTS 194
SPIELLEITERKAPITEL 195
VORLESETEXTE 197

Kapitel 0 – Dein erster Schritt in die Schattenwelt

Was ist ein Rollenspiel?

Ein Rollenspiel ist ein gemeinsames Erzählen einer Geschichte. Doch hier liest du nicht einfach nur – du spielst mit. Einer von euch übernimmt die Rolle des **Spielleiters**. Er ist Erzähler, Regisseur und Schicksal zugleich. Er beschreibt die Orte, die Menschen, die Gefahren. Er verkörpert alle Figuren außer deiner eigenen.

Du, der Spieler, schlüpfst in die Rolle eines Detektivs. Du beschreibst, was dein Charakter tut, wie er reagiert, was er sagt. Alles, was unklar ist – ob du eine verschlossene Tür aufbrechen kannst, ob du eine Lüge durchschaut oder ob du die Nerven behältst, wenn dich ein Schatten an der Schulter streift – entscheidet der Spielleiter, manchmal mit Hilfe eines Würfels.

Worum geht es bei *Grimm*?

Grimm ist ein Kriminalspiel im Schatten der Märchenwelt. Eure Fälle beginnen wie gewöhnliche Ermittlungen – Mord, Verschwinden, Verrat. Doch bald stoßt ihr auf Hinweise, dass die Wirklichkeit brüchiger ist, als ihr dachtet. Wesen aus Legenden, Monster aus Märchen, uralte Mythen mischen sich in die Gegenwart ein.

Euer Detektiv ist kein Held mit übernatürlichen Kräften. Er ist Mensch – verletzlich, aber wissend. Er hat die Wahrheit über die Schatten gesehen und kann sie nicht mehr vergessen. Seine Aufgabe: den Fall lösen, die Menschen schützen und überleben.

Regeln? Nur so viel wie nötig

Das Regelwerk liegt in der Hand des Spielleiters. Du brauchst keine komplizierten Zahlen oder Tabellen. Wenn eine Situation unklar ist, entscheidet der Spielleiter, ob ein Würfelwurf nötig ist. Alles andere ist Erzählung.

Du konzentrierst dich auf **Rolle und Entscheidungen**:

- Was sagt dein Detektiv?
- Wen befragst du?
- Welche Spur verfolgst du?
- Wie reagierst du, wenn sich das Übernatürliche zeigt?

Alles andere regelt der Spielleiter – er ist dein Kompass durch diese Welt.

Deine Detektive

Damit du sofort beginnen kannst, enthält dieses Buch vorgefertigte Ermittlerfiguren. Sie haben Namen, Hintergründe, Fähigkeiten und Werte, die der Spielleiter kennt. Du musst dir

keinen Charakter selbst bauen – wähle einfach den, der dich anspricht, und schon bist du mitten im Geschehen.

Ob Privatdetektiv, Kommissar, Journalist oder Gelehrter – jeder Detektiv ist anders, aber alle haben etwas gemeinsam: Sie sehen mehr als andere. Sie sehen die Schatten.

Quickstart: So geht es los

1. **Der Spielleiter liest die Einleitung des Falls vor.**
2. **Du wählst einen der Detektive aus.**
3. **Beschreibe, was dein Charakter tut.**
4. **Der Spielleiter entscheidet**, ob eine Probe nötig ist oder nicht.
5. **Spielt die Geschichte gemeinsam.** Löst den Fall – oder lasst euch von ihm verschlingen.

„Ein Rollenspiel ist kein Buch, das du allein liest. Es ist ein Spiegel, den der Spielleiter dir hinhält. Und wenn du hindurchblickst, betrittst du eine Welt, die nur durch euch beide lebendig wird."

📦 So könnte es klingen

Beispiel 1: Mit Würfelwurf

Spielleiter:
„Der Regen peitscht gegen die Scheiben. Schritte im Flur – barfuß, leise. Was machst du?"

Spieler:
„Ich lege die Hand an den Türgriff und lausche."

Spielleiter:
„Der Schatten bewegt sich. Willst du erkennen, ob da jemand steht? Würfle einen W20."

(Der Spieler würfelt: 16.)

Spielleiter:
„Es ist kein Mensch – der Umriss wirkt wie Rauch. Er bewegt sich auf dich zu!"

Spieler:
„Ich reiße die Tür auf und halte meine Waffe hoch!"

Beispiel 2: Ohne Würfelwurf

Spielleiter:
„Das Büro liegt im Halbdunkel. Akten sind verstreut, eine Tasse umgestürzt, kalter Rauch hängt in der Luft. Was tust du?“

Spieler:
„Ich gehe zum Schreibtisch und lese die Notizen.“

Spielleiter:
„Eine hastige Schrift: ‚Morgen. Hafen. 23 Uhr. Keine Polizei.‘“

Spieler:
„Ich notiere die Details und durchsuche die Schubladen.“

Spielleiter:
„In der unteren findest du ein Foto: das Opfer mit einem Fremden – beide blicken nervös in die Kamera.“

✅ Deine Checkliste für den ersten Fall

- 🎲 **Würfel:** Ein zwanzigseitiger Würfel (W20) reicht aus.
- 📖 **Detektiv:** Wähle einen der vorgefertigten Ermittler aus diesem Buch.
- 🪶 **Notizen:** Stift und Papier, um Hinweise zu sammeln.
- 🕰️ **Zeit:** Plane etwa zwei Stunden für einen kurzen Fall ein – oder einen ganzen Abend für eine längere Geschichte.
- 🎭 **Rolle:** Sprich und handle so, wie es dein Detektiv tun würde.
- 🧭 **Spielleiter:** Vertraue darauf, dass er die Welt beschreibt und die Regeln verwaltet.
- 🔍 **Neugier:** Stelle Fragen, untersuche Spuren, folge deinem Instinkt.

👉 Am Ende bleibt nur eines: **Du bist der Detektiv.**
Alles andere erledigt das Buch – und euer Spielleiter.

Kapitel 0 – Spielleiter

🎭 **Vorlesetext zum Einstieg**

„Die meisten Menschen leben in einer Welt aus Lichtern, Lachen und vertrauten Gesichtern. Sie sehen, was sie sehen wollen – und blenden den Rest aus.
Doch es gibt Augenblicke, in denen die Schatten dichter werden. Geschichten, die man Kindern als Märchen erzählt, nehmen Gestalt an. Alte Lieder flüstern Wahrheiten, die man längst vergessen glaubte. Und manchmal… manchmal steht man selbst mitten darin.

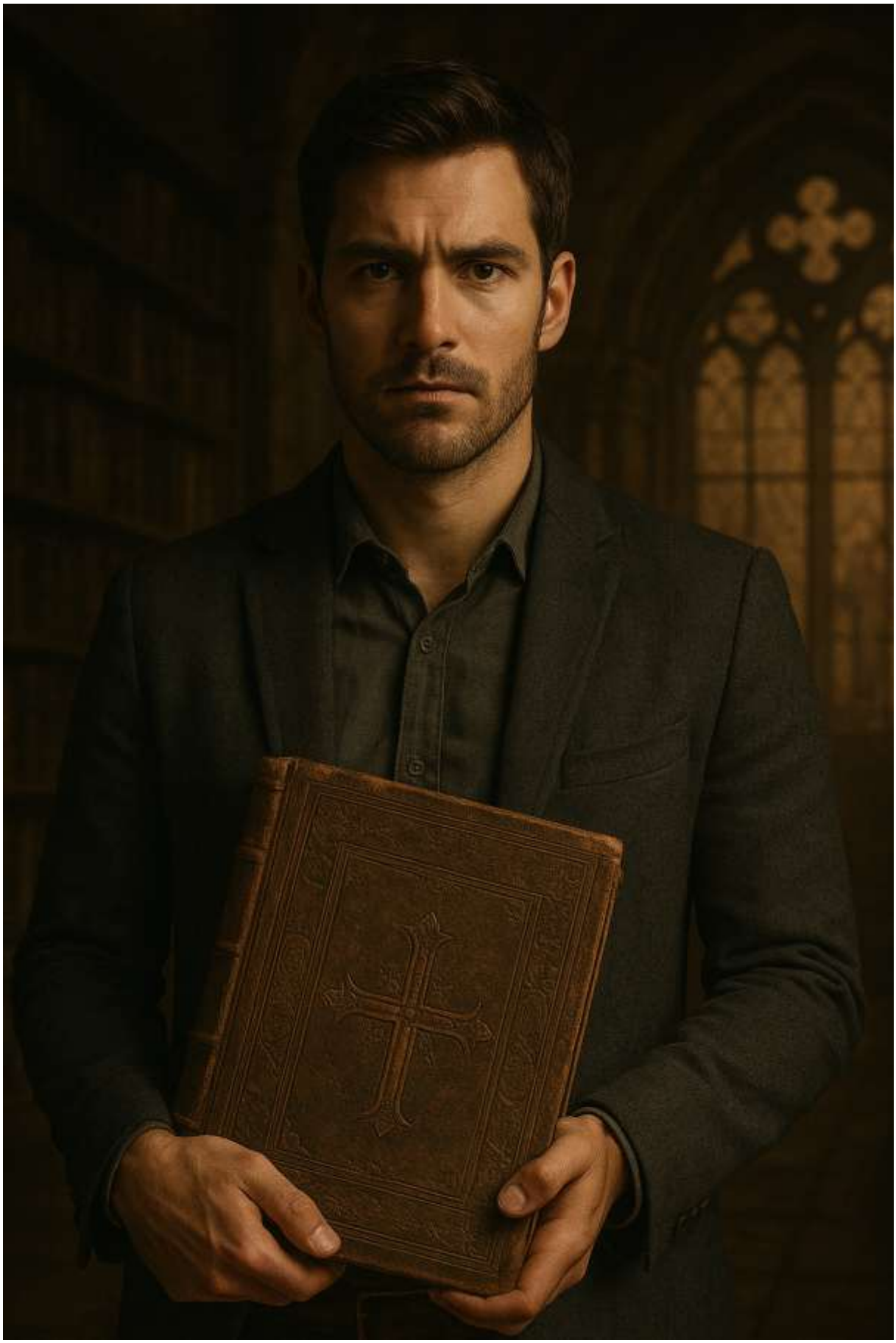
Du bist ein Detektiv. Ein Suchender. Jemand, der sich nicht mit der ersten Erklärung zufriedengibt. Deine Fragen gehen tiefer, dein Blick reicht weiter. Du weißt, dass es Dinge

gibt, die nicht ins Polizeiprotokoll passen. Dinge, die man besser nicht beim Namen nennt. Aber du wirst es tun. Denn das ist dein Auftrag. Dein Fluch. Deine Gabe.

Heute beginnt dein Fall. Ob er dich Ruhm oder Abgrund bringt, weiß niemand. Vielleicht findest du die Wahrheit – vielleicht findet sie dich. Alles, was du tun musst, ist den ersten Schritt zu gehen.“

Vorwort für den Spielleiter:

Dieser Band enthält nur Szenarien, bei denen Ein Spielleiter auf einen Spieler trifft (auch zwei sind bei manchen denkbar, die für die enthaltenen Detektive auch noch direkt einen Sidekick oder einige enge Verbündete als NSCs beinhalten- aber gedacht sind sie für eine One on One Situation). Die meisten enthalten auch direkt eine fertige Detektivfigur- inspiriert von einer berühmten Roman / Film-Vorlage. Sie sind somit wunderbar geeignet, um als erste Szenarien in der Wet von Grimm D20 zu dienen, ohne sich viel mit Auwürfeln Regelstudium zu befassen (als Spieler)- der SL muss hingegen die Regeln allesamt kennen. Meist gibt es für jeden Detektiv mehrere Szenarien, so dass man mit dem Detektiv ein wenig Zeit verbringen kann und ihn sich weiter entwickeln sehen kann- vielleicht möchte man ihn ja dann auch in späteren Seznarien mit mehreren Mitspielern beibehalten, weil er einem ans Herz gewachsen ist. Viele der hier enthaltenen Szenarien fußen auf einer interessanten Vorlage, die ich in das Grimm-Universum übertragen habe. Nicht alle sind mit übernatürlichen Komponenten, sondern einfach coole Sleuth-Geschichten. Viel Spaß beim entdecken. Natürlich gilt hier, was immer gilt: Der Spielleiter sollte sich gründlich vorbereiten und die Szenarien vorher durchlesen und für sich organisieren. Außerdem ist dieser Band etwas literarischer angelegt, es gibt eigentlich nur Texthandouts. Wenn du als SL mehr willst, musst du dir graphische Handouts selber erstellen.



N.Baskerville: Das Schweigen der Bibliothek

(Basierend auf „Der Name der Rose“ von Umberto Eco)

Detektiv:

Charakterprofil: Dr. Nathaniel Baskerville

(William von Baskerville im Original)

Hintergrund

- **Dr. Nathaniel Baskerville** ist ein ehemaliger **Kriminalprofiler und Forensiker**, der sich nach einem Bruch mit dem FBI in die akademische Welt zurückgezogen hat.
- Heute arbeitet er als **Berater für den Wesenrat** und hat einen Lehrauftrag in Kriminalpsychologie an einer Universität.
- Er ist bekannt für seine unorthodoxen, aber brillanten Methoden, die Logik, Menschenkenntnis und Wesen-Mythologie verbinden.

Persönlichkeit

- **Skeptisch und rational**, aber mit feiner Ironie.
- **Analytisch**: Er hinterfragt sofort jede Aussage, jedes Alibi.
- **Unorthodox**: Lässt sich weder von Autoritäten noch von Dogmen beeindrucken.
- **Fehler**: Gelegentlich arrogant, kann sein Gegenüber vor den Kopf stoßen.

Erscheinung

- Mittvierziger, asketische Statur, meist in **unauffälliger Kleidung** (Parka, Wollschal, schlichte Brille).
- Trägt ein kleines **Notizbuch** und einen alten **Füllfederhalter** – auch in der digitalen Welt bleibt er dabei.
- Markantes Detail: **grau meliertes Haar**, stets ein wenig zerzaust.

Grimm-/Wesen-Bezug

- Er ist **kein Grimm**, aber hat jahrelange Erfahrung mit Wesenfällen.
- Er sieht sich selbst als **Wissenshüter** – er will nicht bekämpfen, sondern verstehen.
- Sein Spezialgebiet: **historische Verbrechen mit Wesenbezug**.

Rolle im Szenario

- **Mentor & Ermittler** zugleich: Er bringt den Spieler (Henri Morel oder Pendergast-Variante) in das abgeschottete Forschungszentrum.
- Funktion:
  - Bietet logische Deduktion und führt mit seinen Fragen tiefer in die Intrigen.
  - Ist der „Verstand" des Abenteuers, während der SC die „Handlung" ausführt.
  - Kann als NPC-Partner oder als **spielbarer SC** auftreten, wenn du magst.
- Ausrüstung: Notizbuch, Laptop (verschlüsselt), Füllfederhalter

---

Grimm D20-Werte

- **Beruf:** Ermittler (Akademiker-Variante)
- **Stufe:** 6
- **Attribute:**
  - Stärke 10
  - Geschick 12
  - Konstitution 11
  - Intelligenz 18
  - Weisheit 16
  - Charisma 14
- **Talente:**
  - Scharfsinn
  - Unerschütterliche Logik
  - Wesenwissen (Spezialgebiet: Bibliothekswesen, Archivmythen)
- **Fertigkeiten:**
  - Analysieren (Meisterlich)
  - Spurensuche
  - Bluff durchschauen
  - Okkultes Wissen
- **Ausrüstung:**
  - Notizbuch, Füllfederhalter
  - Digitale Datenbank auf verschlüsseltem Laptop
  - Reisetasche mit Fachbüchern, Fallakten

Sein Assistent: Charakterprofil - Elias Crane
(Adson von Melk im Original)

Hintergrund

- **Elias Crane**, 23 Jahre alt, Student der **Kriminalistik und Forensik** an einer Universität in Portland.
- Wurde als **Assistent** von Dr. Nathaniel Baskerville ausgewählt, nachdem er in einem Seminar durch scharfe Beobachtungsgabe aufgefallen ist.
- Kommt aus einer **Polizistenfamilie**, ringt aber mit der Erwartung, den „klassischen Weg" zu gehen – er interessiert sich mehr für Theorie und Feldforschung.

Persönlichkeit

- **Neugierig, ungestüm, moralisch sensibel.**
- Lässt sich leicht von Emotionen leiten, im Gegensatz zum nüchternen Baskerville.
- Sieht in Baskerville eine **Mentorfigur**, manchmal schwankt er zwischen Bewunderung und stillem Widerstand.
- Starkes Bedürfnis nach **Gerechtigkeit** – er will Opfern helfen, auch wenn er dadurch riskante Schritte geht.

Erscheinung

- Dunkelblondes Haar, Brille, sportlich gebaut, wirkt jünger als er ist.
- Trägt oft **Hoodie und Jeans**, kombiniert mit einer praktischen Umhängetasche voller Notizen, Stifte, Handy und Kamera.
- Noch etwas unsicher im Auftreten, aber voller Energie.

Grimm-/Wesen-Bezug

- **Noch unerfahren**, kennt die Welt der Wesen nur durch Baskerville.
- Reagiert emotionaler auf die Begegnungen – kann schockiert, fasziniert oder erschrocken reagieren, wo Baskerville rational bleibt.
- Potenzial, in Zukunft selbst ein Experte oder Ermittler zu werden.

Rolle im Szenario

- **Spiegel der Spielerfigur:** Elias stellt Fragen, die auch der Spieler stellen würde. Er macht Fehler, die Lernmomente eröffnen.
- Kann dem SC helfen (Recherche, Technik, Gespräche mit jüngeren NSCs).
- Funktioniert auch als **moralischer Kompass**, da er stärker auf das Menschliche achtet.
- Ausrüstung: Smartphone, Digitalkamera, Umhängetasche

Grimm D20-Werte

- **Beruf:** Student / Nachwuchsermittler
- **Stufe:** 2
- **Attribute:**
  - Stärke 11
  - Geschick 13
  - Konstitution 12
  - Intelligenz 14
  - Weisheit 12
  - Charisma 15
- **Talente:**
  - Schnelle Auffassungsgabe

    - Technikaffin
    - Menschenkenntnis
- **Fertigkeiten:**
    - Computergebrauch
    - Fotografie/Dokumentation
    - Diplomatie
    - Spurensuche (Basis)
- **Ausrüstung:**
    - Smartphone mit Aufnahmegerät
    - Digitalkamera
    - Umhängetasche mit Notizblock, Snacks, Taschenlampe
    - Zugang zu Online-Datenbanken

🎬 Einleitung

Der Regen fiel in Strömen, als Sie das abgelegene Forschungszentrum erreichten. Von außen wirkte der Gebäudekomplex wie eine Mischung aus Universitätscampus und Hochsicherheitsarchiv: Beton, Glas und Stahltore, die im Nebel verschwanden.

Hinter den Mauern, so heißt es, lagert nicht nur Wissen, sondern Macht. Alte Manuskripte, Wesen-Artefakte, verbotene Forschungen – und Geheimnisse, die besser im Dunkeln blieben.

Doch nun sterben die Forscher. Jeder Tod grotesker als der letzte. Und so wurden Sie – gemeinsam mit Dr. Nathaniel Baskerville und dessen Assistent Elias Crane – gerufen, um der Wahrheit auf den Grund zu gehen.

Doch Vorsicht: In der Bibliothek ist nicht alles, wie es scheint. Und Wissen hat schon immer Blut gefordert.

Struktur des Szenarios

Kapitel 1: Ankunft im Archiv

- Spieler, Baskerville und Elias betreten das Forschungszentrum („Institut für Mythen- und Kulturforschung“).
- Erster Eindruck: hochmoderne Anlage, abgeschottet vom Rest der Welt, aber mit seltsamen architektonischen Anklängen (Kathedralenhaft).
- Erster Mordfall: **Dr. Helena Ward**, eine Linguistin, wurde tot im Archiv aufgefunden. Lippen schwarz verfärbt, Hände voller Tintenspuren.

👉 Hinweise:

- Schwarze Tinte = toxisch (Wesenbezug).
- Zugangsbeschränkungen im Archiv.
- Erste Befragung der Leitung (Direktor).

Kapitel 2: Intrigen unter Forschern

- Die Forscher sind zerstritten: Manche wollen **Wesen-Wissen bewahren**, andere es **vernichten**, um Gefahren zu vermeiden.
- Szenen:
  - Elias hört nachts Stimmen im Flur → führt die Gruppe zu einem heimlichen Treffen.
  - Spieler kann Gespräche belauschen: „Das Manuskript darf niemals geöffnet werden…“
  - Baskerville deutet: „Nicht alle hier suchen die Wahrheit – manche wollen nur ihre Macht sichern.“

👉 Konfliktlinien werden sichtbar: Bewahrer vs. Zensoren.

Kapitel 3: Die zweite Leiche

- **Prof. Jonas Clarke**, Historiker, stürzt vom oberen Rang der Bibliothek. Augen ausgebrannt.
- Zeugen berichten, er habe geschrien: „Die Seiten brennen!“
- Elias ist erschüttert – er kennt Clarke als Mentor.
- Baskerville bleibt nüchtern: „Zufall ist selten. Und zweimal bedeutet ein Muster.“

👉 Spuren:

- In seiner Tasche ein Notizzettel: „Codex *Arcanum* – letzter Abschnitt vergiftet.“
- Sicherheitskameras zeigen nur statisches Rauschen während des Sturzes.

Kapitel 4: Das verbotene Manuskript

- Enthüllt wird, dass ein uraltes Werk in der Bibliothek lagert: der **Codex Arcanum**, angeblich aus Wesen-Hand.
- Besonderheit: Der letzte Abschnitt ist mit einem **Wesen-Gift** behandelt. Jeder, der ihn liest, stirbt qualvoll.
- Jorge-Figur (modern): **Dr. Ignacio Alvarez**, ein blinder Archivar (möglicherweise selbst ein Wesen, das Wissen hütet).
- Er warnt: „Manche Bücher sind wie Bestien – sie verschlingen den, der sie öffnet.“

Kapitel 5: Konfrontation

- Dritte Leiche: **Dr. Mei Tanaka**, Biologin, tot in ihrem Labor, Gesicht mit schwarzer Flüssigkeit überzogen.
- Spieler findet Beweise, dass die Tinte im Codex manipuliert wurde.
- Der Täter: **Dr. Paul Rademacher**, strenggläubiger Ethnologe, will alles verbotene Wesenwissen vernichten.
- Motiv: Er sieht im Codex eine Gefahr für die Menschheit – und tötet jene, die sich ihm nähern.

Kapitel 6: Der Brand

- Rademacher zündet das Archiv an, um alles Wissen zu vernichten.
- Finale Szene: Spieler, Baskerville und Elias müssen ihn stellen, während die Bibliothek im Chaos versinkt.
- Entscheidungsmoment:
    - **Den Codex retten** → Wissen überlebt, aber Gefahr bleibt.
    - **Den Codex verbrennen lassen** → Sicherheit, aber Verlust unersetzlicher Erkenntnisse.

👥 NSCs

1. **Dr. Nathaniel Baskerville** – brillanter Ermittler, Mentor (rational, logisch).
2. **Elias Crane** – junger Assistent, emotional, neugierig.
3. **Prof. Helena Ward** – Linguistin, erstes Opfer.
4. **Prof. Jonas Clarke** – Historiker, zweites Opfer.
5. **Dr. Mei Tanaka** – Biologin, drittes Opfer.
6. **Dr. Ignacio Alvarez** – blinder Archivar, mystisch, mögliches Wesen.
7. **Dr. Paul Rademacher** – Antagonist, Ethnologe, religiös-fanatisch.
8. **Direktorin Margaret Ellis** – Leiterin des Instituts, pragmatisch, aber verschwiegen.
9. **Agent Howard Briggs** – Vertreter des Wesenrats, misstrauisch, will das Archiv schließen.

👩 Prof. Helena Ward *(erstes Opfer)*

Rolle: Linguistin, Expertin für alte Manuskripte

- Engagiert, aber etwas hochmütig. War eine der wenigen, die Zugriff auf den Codex hatten.
- Tod durch vergiftete Seiten.

Grimm D20-Werte

- Klasse: Akademikerin Stufe 5
- ST 8 | GE 11 | KO 10 | IN 17 | WE 13 | CH 12
- Talente: Sprachgenie, Schriftdeutung
- Fertigkeiten: Linguistik +11, Okkultes Wissen +7, Analysieren +6

👨 Prof. Jonas Clarke *(zweites Opfer)*

Rolle: Historiker, Wesen-Mythen-Spezialist

- Lehrte Elias früher. Neugierig, suchte im Codex nach Hinweisen zu Ursprungswesen.
- Sturz vom Archivbalkon.

Grimm D20-Werte

- Klasse: Akademiker Stufe 4

- ST 9 | GE 12 | KO 10 | IN 16 | WE 14 | CH 11
- Talente: Wesenhistoriker, Sammler alter Texte
- Fertigkeiten: Geschichte +10, Okkultes Wissen +9, Spurensuche +5

👩 Dr. Mei Tanaka *(drittes Opfer)*

Rolle: Biologin, zuständig für toxische Proben

- Diszipliniert, kühl, eher wissenschaftlich als menschlich interessiert.
- Tod durch Tintenvergiftung im Labor.

Grimm D20-Werte

- Klasse: Forscherin Stufe 5
- ST 10 | GE 13 | KO 12 | IN 16 | WE 13 | CH 10
- Talente: Laborroutine, Mikroskopischer Blick
- Fertigkeiten: Biologie +11, Chemie +10, Medizin +6

🚶‍♂️ Dr. Ignacio Alvarez

Rolle: Blinder Archivar, Wächter des Wissens

- Geheimnisvoll, charismatisch. Wirkt wie ein Prophet.
- Mögliches Wesen (z. B. „Eule-Wesen“, das Wissen hortet).
- Kennt den Codex besser als alle anderen.

Grimm D20-Werte

- Klasse: Gelehrter Stufe 7
- ST 8 | GE 9 | KO 11 | IN 18 | WE 17 | CH 15
- Talente: Erinnerungsgabe, Aura des Wissens, Wesenkenntnis
- Fertigkeiten: Okkultes Wissen +13, Analysieren +10, Diplomatie +7
- Besondere Fähigkeit: „Wissen riechen“ (kann Schriften, Personen oder Gegenstände über Berührung deuten)

👱 Dr. Paul Rademacher *(Antagonist)*

Rolle: Ethnologe, religiös-fanatisch

- Sieht im Codex eine tödliche Sünde. Mordet, um andere vom Lesen abzuhalten.
- Plant die Vernichtung des Archivs durch Brand.

Grimm D20-Werte

- Klasse: Akademiker/Agitator Stufe 6
- ST 12 | GE 12 | KO 13 | IN 15 | WE 16 | CH 14

- Talente: Fanatismus, Manipulation, Improvisierte Waffen
- Fertigkeiten: Rhetorik +10, Einschüchtern +8, Bluff +7, Okkultes Wissen +5
- Ausrüstung: Feuerzeug, Benzinkanister, verstecktes Messer

👩 Direktorin Margaret Ellis

Rolle: Leiterin des Instituts

- Pragmatisch, kühl, auf den Ruf der Einrichtung bedacht.
- Verbirgt manche Zugänge und Akten vor Ermittlern.

Grimm D20-Werte

- Klasse: Verwalterin Stufe 5
- ST 9 | GE 11 | KO 11 | IN 15 | WE 14 | CH 15
- Talente: Verwaltungsgenie, Kontakte
- Fertigkeiten: Bürokratie +10, Diplomatie +9, Täuschen +7

👱 Agent Howard Briggs

Rolle: Vertreter des Wesenrats

- Misstrauisch, aggressiv, will das Institut schließen.
- Sieht in Baskerville einen Störfaktor.

Grimm D20-Werte

- Klasse: Ermittler Stufe 5
- ST 13 | GE 12 | KO 12 | IN 13 | WE 14 | CH 11
- Talente: Waffenkenntnis, Wesenverhör
- Fertigkeiten: Einschüchtern +9, Analysieren +6, Schusswaffen +8
- Ausrüstung: Dienstpistole, Funkgerät, Aktenkoffer

Handouts

📄 Handout 1 – Autopsiebericht Dr. Helena Ward

(Gefunden in der medizinischen Abteilung des Instituts)

Autopsieprotokoll – Institut für Rechtsmedizin, Portland
Name der Verstorbenen: Dr. Helena Ward
Geburtsjahr: 1972
Todesdatum: [aktuelles Datum einsetzen]

Äußere Befunde:

- Lippen und Zunge tiefschwarz verfärbt.
- Schwarze Tintenspuren an Fingern und Handflächen.
- Keine äußerlichen Verletzungen, keine Spuren von Abwehrhandlungen.

Innere Befunde:

- Mageninhalt mit Rückständen einer ungewöhnlichen organischen Substanz, Farbe: schwarz.
- Lungengewebe ohne Flüssigkeitseintritt.
- Herzstillstand durch akutes Kreislaufversagen.

Bemerkung:
Die toxikologische Analyse ergab eine Substanz unbekannter Zusammensetzung. Weder in FDA- noch in CDC-Datenbanken verzeichnet. Charakteristisch: flüchtig, zerfällt nach Kontakt mit Luft, hinterlässt jedoch schwarze Pigmente.

Randnotiz mit Kugelschreiber:
„→ Keine normale Tinte. *Wesenursprung?*“

Handout 2 – Notiz von Prof. Jonas Clarke

(Gefaltet in seiner Jackentasche gefunden, stark zerknittert)

„Codex *Arcanum*.
Letzter Abschnitt vergiftet.
Nicht lesen – nicht einmal berühren.

Die Worte selbst tragen den Tod.

J. C.“

Handout 3 – Skizze: Archivplan

(Handgezeichneter Zettel, mit Graphit und Kaffee-Flecken)

- Rechteckige Grundfläche, dreistöckig.
- Im Zentrum ein **gesperrter Bereich**, mit dem Vermerk: „Nur Direktor + Alvarez“.
- Gänge verlaufen wie ein **Labyrinth**, mit mehreren Sackgassen.
- Auf dem Plan sind drei Stellen mit Kreuzen markiert:
    - „Ward“ (Fundort Leiche)
    - „Clarke“ (Sturz)
    - „Tanaka“ (Labor, verbunden mit Archiv über Aufzug).

Randbemerkung in Eile:
„Kameras fallen immer wieder aus – Stromschwankungen? Oder Sabotage?“

📑 Handout 4 – Fragment aus dem Codex Arcanum

(Fotokopie einer Seite, Pergament mit verblassener Schrift)

„Und sie kamen, jene Kinder der Finsternis, mit Augen, die das Feuer der Wahrheit nicht ertragen konnten.

Das Wissen der Bestien ist süßer als Honig, doch bitter wie das Gift im Herzen der Schlange.

Wer diese Worte liest, trägt die Bürde der Erkenntnis – und die Strafe derer, die das Unsagbare offenbaren."

Am unteren Rand: Schwarze Flecken, als hätte jemand die Seite berührt und anschließend die Finger abgestreift.

📑 Handout 5 – Brief/Tagebuchauszug von Dr. Ignacio Alvarez

(Gefunden in einer ledernen Mappe, vergilbtes Papier, mit sorgfältiger Handschrift in schwarzer Tinte)

„Ich sehe die Welt nicht mit meinen Augen, sondern mit den Schatten ihrer Stimmen.

Die jungen Forscher lachen über meine Blindheit, doch sie wissen nicht, was es bedeutet, im Dunkeln zu wachen.

Seit Jahren bewahre ich den Codex, den niemand zu lesen wagen darf. Ich weiß, was auf den letzten Seiten geschrieben steht – nicht durch meine Augen, sondern durch das Zittern derer, die vor mir flüsterten, ehe das Gift sie nahm.

Bücher sind nicht bloße Worte. Sie sind Wesen. Sie atmen, sie locken, sie vernichten.

Der Codex *Arcanum* darf nicht geöffnet werden. Wer das Wissen der Bestien sucht, wird selbst zur Bestie.

Möge die Dunkelheit mich tragen, wenn meine Hände die Letzten sind, die diese Seiten berühren."

Am unteren Rand, in krakeliger, späterer Handschrift:
„Ignacio – du hast zu viel gesehen."

📑 Handout 6 – Manifest von Dr. Paul Rademacher

(Mehrseitige Notizen, hektisch beschrieben, teilweise mit Ausrissen aus Bibelzitaten und wissenschaftlichen Artikeln beklebt. Viele Stellen sind unterstrichen, einige Passagen mit roter Tinte markiert.)

„Die Welt ist gefallen, weil der Mensch den Apfel der Erkenntnis kostete.

Und noch heute reichen uns die Bestien ihre Früchte – süß im Mund, doch tödlich für die Seele.

Dieses Institut predigt Bewahrung. Sie reden von *Wissenschaft*, doch in Wahrheit sind sie Händler des Verderbens. Sie öffnen Tore, die niemals geöffnet werden sollten.

Ich allein erkenne die Pflicht: *Alles, was von den Bestien stammt, muss verbrannt werden.*

Die, die starben, waren Opfer des Codex – oder Diener seines Giftes. Ihre Lippen wurden schwarz, weil sie die Wahrheit kosten wollten. Ihre Augen erblindeten, weil sie in die Finsternis blickten.

Ich habe sie nicht ermordet. Ich habe sie befreit.

Bald wird das Feuer das letzte Urteil sprechen. Kein Codex, kein Archiv, keine Stimme der Bestien wird übrigbleiben.

Denn Wissen ist die eigentliche Sünde."

Randnotiz am unteren Rand, schräg gekritzelt:
„→ Wenn sie mich stoppen, wird das Feuer weiterbrennen. *Es gibt andere Archive.*"

📄 Handout 7 – Auszug aus den Sicherheitsprotokollen

(Gedruckter Report aus dem Sicherheitssystem des Instituts, mehrfach mit Kaffeeflecken, an einer Ecke eingerissen)

Institut für Mythen- und Kulturforschung
Abteilung: Sicherheit / Technisches Monitoring
Zeitraum: [letzte 72 Stunden]

Log-Einträge:

- **22:14 Uhr** – Stromschwankung in Sektor B („Archivflügel"). Kameras 14–21 ausgefallen.
- **22:15 Uhr** – Bewegungsmelder registrieren Aktivität in Gang 3B. Keine Videoaufzeichnung vorhanden.
- **23:02 Uhr** – Zugangskarte *Ward, Helena* wurde für Tür B-07 genutzt.
- **23:07 Uhr** – Alarm: Biometrische Abweichung (Handflächenabdruck unlesbar). Zugang dennoch gewährt.
- **23:22 Uhr** – Interner Stromkreis kurzgeschlossen. Ursache: unklar.

Besondere Vorkommnisse:

- Dreimalige Systemmeldungen „Nicht autorisierte Datenmanipulation“. Quelle nicht zugeordnet.
- Archivserver meldete Zugriffsversuche auf „Restricted Codex Section“. Benutzerkennung: *Alvarez, Ignacio*.

Randnotiz in Kugelschreiber:
„Unmöglich – Alvarez kann das Terminal nicht bedienen. Blind! Wer hat seinen Code benutzt?“

SPIELLEITERKAPITEL

🎭 Dramaturgischer Rahmen

- **Ton:** Mischung aus literarischer Reflexion (Eco) und moderner Thriller-Atmosphäre (Grimm).
- **Spielerfokus:** Der SC steht im Zentrum. Baskerville und Elias sind wichtige Figuren, dürfen aber nie die Ermittlungsarbeit übernehmen.
- **Kernfragen:**
  - Soll gefährliches Wissen bewahrt oder vernichtet werden?
  - Welche Wahrheit wiegt schwerer – die historische oder die moralische?

Ablaufplan (Kapitelübersicht)

1. **Ankunft im Institut**
   - Einführung in die abgeschottete Welt.
   - Erste Leiche: Dr. Ward.
   - Spieler beginnt Ermittlungen.
2. **Intrigen & Verdächtige**
   - Forscherstreitigkeiten.
   - Heimliche Gespräche belauschen.
   - Erste Zweifel an Alvarez oder Ellis.
3. **Zweite Leiche: Clarke**
   - Sturz aus der Bibliothek.
   - Notiz mit Hinweis auf vergiftete Seiten.
   - Verdacht wächst.
4. **Das Verbotene Manuskript**
   - Enthüllung: Codex *Arcanum*.
   - Alvarez’ Warnung.
   - Spieler kann entscheiden, ob er den Codex untersucht.
5. **Dritte Leiche: Tanaka**
   - Tod im Labor.
   - Beweise für Manipulation der Tinte.
   - Rademachers Manifest deutet sich an.
6. **Finale: Der Brand**
   - Rademacher versucht Archiv zu vernichten.

- Spieler muss entscheiden: Codex retten oder brennen lassen.
- Ausgang beeinflusst zukünftige Szenarien.

🔍 Hinweise & Spuren (nach Kapiteln)

- **Kapitel 1**: Schwarze Tinte an Ward, Autopsiebericht → Hinweis auf Gift.
- **Kapitel 2**: Bel belauschte Gespräche, Intrigen → Motivkonflikte sichtbar.
- **Kapitel 3**: Clarke's Notiz → direkter Hinweis auf den vergifteten Abschnitt.
- **Kapitel 4**: Alvarez warnt vor „Bestien in Büchern". → Mystische Komponente.
- **Kapitel 5**: Tanakas Laborproben bestätigen: Tinte ist manipuliert.
- **Kapitel 6**: Rademacher manifestiert offen seine Ideologie → Täter identifizierbar.

⚖️ Entscheidungsstellen für den SC

1. **Elias beschützen oder riskieren lassen**
   - Wenn der Spieler Elias in gefährliche Szenen einbindet, kann er verletzt oder gar sterben.
   - Überlebt Elias, bleibt er ein starker moralischer Spiegel für den SC.
2. **Codex untersuchen oder meiden**
   - Untersucht der SC den Codex, droht er selbst vergiftet zu werden (Zähigkeitswurf SG 18).
   - Meidet er ihn, entgeht er Gefahr, hat aber weniger Informationen.
3. **Finale – Archivbrand**
   - Codex retten: Wissen überlebt, aber Risiko bleibt.
   - Codex brennen lassen: Archiv vernichtet, doch Wahrheit geht verloren.

👥 NSC-Leitfäden

- **Baskerville:** Mentor, nie Problemlöser. Gibt Denkanstöße („Folgen Sie dem Muster, nicht den Worten.").
- **Elias:** Emotional, stellt naive Fragen. Kann Opfer oder moralischer Zeuge werden.
- **Ellis:** Hält Informationen zurück, aber nicht schuld. Spielt die „Bürokratin".
- **Briggs:** Will alles schließen, dient als äußere Bedrohung.
- **Alvarez:** Ambivalente Figur. Kann als Wächterwesen gedeutet werden, bleibt aber unantastbar.
- **Rademacher:** Täter, treibt Eskalation zum Brand. Seine Ideologie sollte langsam durchsickern.

Werkzeuge für Atmosphäre

- **Technik vs. Mystik:** Stromausfälle, flackernde Kameras, digitalisierte Handschriften → wirken wie Spuk in moderner Welt.
- **Handouts:** Unbedingt nacheinander einsetzen (Ward → Clarke → Archivplan → Alvarez → Tanaka → Rademacher → Sicherheitsprotokoll).
- **Sprachstil:** Arbeite mit Vorlesetexten, die zwischen nüchtern (Berichte, Logs) und poetisch (Alvarez, Codex) wechseln.

🎲 Regeln & Mechaniken

- **Vergiftete Seiten:** Jeder direkte Kontakt erfordert einen Zähigkeitswurf SG 18. Misslingt → 2W6 Schaden + Schwächung.
- **Archiv-Labyrinth:** Orientierung + Spurenlesen (SG 15). Bei Misserfolg verlieren die Figuren Zeit.
- **Archivbrand:** 3 Phasen (Rauch – Flammen – Einsturz). Rettungswürfe pro Phase.
- **Elias' Schicksal:** Wird durch Schutzwürfe des SC bestimmt (SG 12 pro Szene, sonst verletzt).

🔑 Mögliche Enden

1. **Codex gerettet** – Wissen bleibt, aber Wesenrat fürchtet Konsequenzen.
2. **Codex zerstört** – Sicherheit, aber Verlust. Spieler trägt Schuldgefühle.
3. **Archiv niedergebrannt, Täter entkommt** – Offenes Ende, Fortsetzung möglich.

📖 Vorlesetexte

Kapitel 1 – Ankunft im Institut

Der Regen hämmerte auf die Windschutzscheibe, als Sie die letzten Meilen durch den Wald zurücklegten. Die Straße endete abrupt vor einem hohen Zaun aus Beton und Stahl, über dem Stacheldraht im Wind summte.

Ein Tor glitt langsam auf, enthüllte den Gebäudekomplex dahinter – eine Mischung aus Universitätscampus, Hochsicherheitsarchiv und Kathedrale aus Glas.

In der Empfangshalle roch es nach kaltem Stein, Papier und Reinigungsmitteln. Hier draußen war Portland weit weg – und die Zeit schien stehen geblieben.

Kapitel 2 – Intrigen und Verdächtige

Nachts hallten die Flure leer, nur die Lüftung rauschte monoton. Elias hielt den Atem an, als er das leise Murmeln hörte – Stimmen hinter einer verschlossenen Tür, geflüstert, hastig.

„Das Manuskript darf niemals geöffnet werden…", wisperte eine Stimme.
„Wir verlieren die Kontrolle…", sagte eine andere.

Ein Schatten glitt unter der Tür hindurch, als hätte das Dunkel selbst Ohren.

Kapitel 3 – Zweite Leiche: Clarke

Das Kreischen hallte durch den Bibliotheksflügel. Als Sie die Wendeltreppe erreichten, war es zu spät: Prof. Clarke lag unten auf dem Steinboden, die Glieder grotesk verdreht.

Seine Augen waren milchig weiß, als wären sie von innen heraus verbrannt.

In seiner Jackentasche fand sich ein zerknitterter Zettel, mit hastigen Buchstaben:
„Codex Arcanum – letzter Abschnitt vergiftet. Nicht lesen.“

Kapitel 4 – Der Codex

Der verbotene Bereich der Bibliothek roch nach Staub, Pergament und altem Leder. Reihen von Regalen bildeten ein Labyrinth, in dessen Mitte ein einzelnes Pult stand.

Darauf lag ein Manuskript, alt, brüchig, die Seiten von einer dunklen Flüssigkeit an den Rändern gesprenkelt.

Dr. Alvarez stand daneben, die Hände auf das Holz gelegt. Seine blinden Augen starrten ins Leere.

„Manche Bücher atmen“, sagte er leise. „Und dieses hier verschlingt den, der es öffnet.“

Kapitel 5 – Dritte Leiche: Tanaka

Im Labor roch es nach Chemikalien, Desinfektionsmitteln – und Rauch.

Dr. Mei Tanaka lag vor einem zerbrochenen Glasbehälter. Schwarze Flüssigkeit hatte sich über ihren Mund und ihre Wangen ergossen, ihre Finger waren noch in Krampfhaltung erstarrt.

Auf dem Monitor ihres Rechners blinkten letzte Notizen:
„Substanz instabil – reagiert auf Hautkontakt. Vermutlich manipuliert.“

Kapitel 6 – Finale: Der Brand

Sirenen heulten, die Sprinkleranlagen sprühten. Rauch wälzte sich durch die Flure, als das Feuer gierig nach Regalen und Manuskripten griff.

Durch die Schwaden trat Dr. Rademacher, in der einen Hand ein Benzinkanister, in der anderen ein Feuerzeug.

„Wissen ist Sünde!“, rief er, seine Stimme überschlug sich. „Alles muss brennen!“

Flammen leckten an den Wänden. Funken stoben wie Dämonen durch die Luft.

Vor Ihnen lag die Entscheidung: Retten Sie den Codex – oder lassen Sie ihn in Asche vergehen?

Epilog – Nach dem Feuer

Als der Morgen graute, war vom Institut nur eine rauchende Ruine geblieben. Die Vögel im Wald schwiegen, als hielten sie selbst den Atem an.

Überlebt hatte nur das, was Sie zu bewahren oder zu zerstören gewählt hatten. Doch die Stimmen der Toten – Ward, Clarke, Tanaka – hallten im Wind wie eine Frage ohne Antwort.

Dr. Baskerville schrieb schweigend in sein Notizbuch. Elias sah Sie an, seine Augen müde, aber voller Erwartung.

„War es das wert?“, fragte er leise.

6

🕯 N.Baskerville: Das letzte Zimmer

Ein Ein-Spieler-Szenario für Grimm D20

Einführung

„Die flackernde Neonreklame des Motels zittert wie ein Herzschlag im Regen. REST EASY, verspricht der Schriftzug, doch schon beim Einchecken merken Sie, dass hier nichts einfach wird.
Das Zimmer ist sauber, aber kalt. Der Korridor leer.
In der Nacht beginnen die Stimmen. Erst ein Flüstern, dann ganze Gespräche, die durch die Wände dringen – obwohl in den Nachbarzimmern niemand wohnt. Sie hören Schnaufen, Weinen, ein kratzendes Lachen.
Und je länger Sie lauschen, desto deutlicher spüren Sie: es sind keine gewöhnlichen Menschen, die dort spuken.“

Wesen-Twist: Die Wahrheit hinter dem Motel

Das „Rest Easy“ ist seit Jahrzehnten ein **Unterschlupf** für Wesen, die vor dem Rat fliehen oder eigene Geschäfte betreiben. Doch im Laufe der Zeit hat sich hier eine Art **geistige Resonanzkammer** gebildet:

- Die Zimmer speichern die Erinnerungen und Stimmen der Wesen, die hier starben oder verschleppt wurden.
- Auslöser ist **Mrs. Hargreaves** selbst – in Wahrheit eine **Spinnwese (Spinnetod)**. Sie hält Gäste gefangen und saugt sie langsam aus, bis nur leere Hüllen übrigbleiben.
- Ihre Opfer waren überwiegend Wesen – deswegen wirken die „Stimmen“ so fremdartig, gefährlich und übermenschlich.

Szenen

Kapitel 1 – Ankunft

- Motelmanagerin Mrs. Hargreaves wirkt spröde, dünn, mit wässrigen Augen.
- Spieler bemerkt: Ihre Bewegungen sind „ein wenig zu gleichmäßig“, wie das Zittern einer Spinne im Netz.
- **Probe (Wesen erkennen, SG 15):** kurzes Aufblitzen der Woge → fahles, spinnenhaftes Gesicht.

Kapitel 2 – Erste Nacht

- Stimmen sind nicht nur menschlich: Krächzen, Fauchlaute, Wortfetzen auf Altnahuatl, Serbisch, Französisch.
- **Wissen (Okkult/Wesen, SG 18):** Einige Stimmen gehören zu bekannten Wesenarten (Fuchsbau, Skalenzahn, Reinigen).

- **Vorlesetext:**

  „Die Wand vibriert, als würde jemand mit den Krallen entlangfahren. Ein keuchender Laut – wie das letzte Atemholen eines Sterbenden. Und dazwischen eine Stimme, die deutlich sagt: *‚Renn.* “‘

Kapitel 3 – Die leeren Zimmer

- Zimmer 5: Blutgeruch, Wand eingeritzt mit Zeichen → altes Zeichen der **Wesenrat-Überwachung**.
- Zimmer 7: unter dem Teppich verkrustetes Harz – Spinnetod-Sekret.
- Zimmer 8: zerbrochener Spiegel, auf dessen Scherben für einen Moment ein anderes Gesicht erscheint (Wesen in Woge).

Kapitel 4 – Begegnungen

- Nächtliche Halluzination: Spieler sieht Silhouetten von Wesen im Flur (Klaue, Schuppen, Schnauzen).
- **Mutprobe (Willen, SG 15):** Wer scheitert, riskiert kurzzeitige Panik (Fluchtimpuls).
- Optional: Der Spieler kann versuchen, mit einer der Stimmen in Kontakt zu treten. Eine „gefangene Seele“ (Opfer einer früheren Wesen-Fehde) bittet ihn um Rache.

Kapitel 5 – Enthüllung

- Konfrontation mit Mrs. Hargreaves:
  - In der dritten Nacht webt sie ihr Netz → der Spieler wacht gefesselt von feinen Fäden auf.
  - **Kampf oder Flucht:**
    - Als Spinnetod besitzt sie Giftbiss, Spinnennetze und eine **Kammer voller Kokons** (ehemalige Gäste).
  - Alternative: Spieler deckt alles auf, kann die Wahrheit dem Rat oder der Polizei melden.

Finale Möglichkeiten

1. **Exorzismus / Bann:**
   Spieler findet im Keller ein okkultes Symbol, das den Stimmen Resonanz gibt. Wird es zerstört (Zähigkeit/SG 18), verlieren die Stimmen ihre Macht – Mrs. Hargreaves bleibt aber ein Spinnetod.
2. **Kampf:**
   Direkte Konfrontation – Spinnetod als Endgegner.
3. **Flucht:**
   Spieler überlebt, aber die Stimmen begleiten ihn noch lange.

NSC

Mrs. Hargreaves (Spinnetod)

- **RK:** 15
- **TP:** 26
- **GES:** 14
- **Angriffe:** Biss (1W6+Gift, Zähigkeit SG 15, Lähmung 1W4 Runden), Netz (verstrickt Ziel, SG 15 Entfesselung)
- **Fähigkeiten:** Dunkelsicht, Klettern +8, Heimlichkeit +6
- **Motivation:** Gäste in ihr Netz locken und „aussaugen“.

Handouts

Handout 1 – Zerknitterte Notiz (Zimmer 5, unter der Matratze)

Auf grauem Papier, mit Bleistift hastig gekritzelt. Am Rand Kaffeeflecken, eine Ecke abgerissen.

„Treffen abgesagt. Gefahr.
R.“

(Hinten auf der Notiz ein winziges Symbol eingeritzt: ein Auge mit Strahlen → Zeichen des Wesenrats.)

Handout 2 – Motelregister (Hinterzimmer, abgegriffenes Buch)

Schweres, speckiges Gästebuch. Spalten: Name – Ankunft – Abreise. Viele Namen sind durchgestrichen, manche doppelt überschrieben.

Name	Ankunft	Abreise
J. Kostova	03.05.	– (gestr.)
„M. Ortega“	12.06.	– (gestr.)
Unleserlich (Kratzer)	29.07.	– (gestr.)
K. Zoric (falsch?)	14.08.	– (gestr.)
[Spielercharakter]	Heute	–

Randnotiz, in rotem Kuli: „Immer im Sechser.“

Handout 3 – Zeitungsausschnitt (aus Portland Tribune, vergilbt)

Abgerissen, Papier löchrig, Tintenschlieren vom Wasser.

Ungeklärte Vermisstenserie
„In den letzten Monaten verschwanden mehrere Wanderarbeiter und Durchreisende entlang der alten Route 6. Die Polizei tappt im Dunkeln. Hinweise deuten darauf hin, dass alle zuletzt

in der Nähe eines Motels gesehen wurden. Namen der Opfer werden auf Wunsch der Familien nicht veröffentlicht.“

Mit Bleistift am unteren Rand gekritzelt:
„Sie waren keine Menschen. – H.“

Handout 4 – Eingekerbtes Zeichen (Zimmer 5, hinter der Gardine)

In das Holz eingeritzt, kaum sichtbar bei Tageslicht.

```
  (○)
/  |  \
 /   \
```

Beschreibung für Spieler:
Das Symbol erinnert an ein Auge mit Strahlen – das „Auge des Rates“.
Wesenkenner (Probe SG 15): → Das Zeichen wird oft von Beobachtern des Rats hinterlassen, um „gefährliche Orte“ zu markieren.

Handout 5 – Spiegelbruch (Zimmer 8)

Die Spieler finden die Scherben eines zerbrochenen Spiegels. Auf einer Scherbe sind fettige Fingerabdrücke sichtbar.

„Wenn der Spieler hineinsieht, wirkt es, als bliebe für einen Augenblick ein anderes Gesicht im Glas zurück – schuppig, zähnefletschend, eindeutig die Woge eines unbekannten Wesens.“

(Hinweis: Kein echter Text, sondern eine In-Game-Erfahrung, die wie ein Handout präsentiert wird.)

Handout 6 – Kellerfund (verstaubte Karteikarte, in einer Schublade)

Vergilbte Karteikarte, Schreibmaschine, Ecken angekokelt.

„Fallakte 47-3:
Betreff: Unbekannte weibliche Person („Managerin“) – mutmaßlich Spinnetod.
Vorgehensweise: Gäste isolieren, Betäubung über Netz, langsame Auszehrung.
Empfehlung: Gebiet meiden.
[Stempel: WESENRAT / Vertraulich]“

🧠 Spielleiter-Kapitel

Dieses Szenario ist für einen **einzelnen Spieler** konzipiert. Es lebt stark von Atmosphäre, Eskalation in der Nacht und der allmählichen Enthüllung des Wesenshintergrunds.

---

1. Struktur & Ablauf

Das Abenteuer verläuft in **fünf Phasen**, die du als SL wie Wellen steigern kannst:

1. **Ankunft & Misstrauen**
   – Spieler betritt Motel, trifft Mrs. Hargreaves.
   – Erste Andeutungen: leere Parkplätze, blinde Scheiben.
2. **Erste Nacht**
   – Stimmen beginnen.
   – Spieler hört Gesprächsfetzen, eine Adresse, ein „Renn".
3. **Tagsüber-Erkundung**
   – Spieler durchsucht leere Zimmer.
   – Findet Symbole, Harzreste, zerbrochene Spiegel.
4. **Zweite Nacht – Manifestation**
   – Stimmen eskalieren: Schreie, fremde Sprachen, Wesen-Echos.
   – Halluzination im Flur, Kontakt mit einer Opfer-Seele möglich.
5. **Finale Konfrontation**
   – Mrs. Hargreaves zeigt ihre Woge (Spinnetod).
   – Spieler muss sich entscheiden: Kampf, Bann oder Flucht.

---

2. Eskalationsstufen der Stimmen

Nutze diese Tabelle, um jede Nacht unheimlicher zu gestalten. Würfle 1W6 oder wähle:

Wurf	Stimmen & Ereignisse	Probe / Effekt
1	Männerstimme diktiert Namen, plötzlich bricht er ab	Lauschen SG 12 → erkennt Adresse in Portland
2	Kinderlachen, abrupt verstummt	Willen SG 12, sonst kurze Panik
3	Streit zwischen Mann und Frau	Wesenwissen SG 15 → Stimmen erinnern an Reinigen-Sprache
4	Kratzen an der Wand, als mit Krallen	Wahrnehmung SG 14 → Kratzspuren bleiben sichtbar
5	Flüstern: „Du bist der Nächste."	Furchtprobe Willen SG 15
6	Schussgeräusch im Nebenzimmer, Rauchgeruch	Suche SG 18 → findet Patronenhülse im Flur

---

3. Hinweise & Spuren

- **Zimmer 5:** Zeichen des Rats eingeritzt → Beweis, dass hier Wesen verschwanden.
- **Zimmer 7:** Harzflecken → Spinnetod-Sekret.
- **Zimmer 8:** Spiegelbruch → Spieler sieht Wesen-Woge flüchtig.

- **Register:** Opferliste, Spielername zuletzt.
- **Keller:** Kokons mit Resten ehemaliger Gäste (stark!).

---

4. Begegnungen im Motel

Optionaler Encounter-Generator (W6):

Wurf	Begegnung
1	Ehemalige Opferseele erscheint, bittet um Hilfe.
2	Geräusch einer Tür, die zuschlägt – keine ist offen.
3	Kalter Windstoß, Kerzen flackern.
4	Spinnweben wachsen sichtbar schneller.
5	Schemen eines Fuchsbau-Wesens im Flur.
6	Blutiger Handabdruck erscheint an Wand, verschwindet wieder.

---

5. Mrs. Hargreaves – Einsatzhinweise

- Halte sie zunächst **harmlos und spröde**.
- Lass kleine Andeutungen durchblitzen: zu lange starre Blicke, „aus Versehen" ein Spinnfaden an der Hand.
- Im Finale: volle Woge, aggressive Verteidigung.

Kampfwerte (Kurzfassung)

- RK 15, TP 26, GES 14
- Biss (1W6+Gift, Zähigkeit SG 15 → Lähmung 1W4 Runden)
- Netz (SG 15 Entfesselung)
- Dunkelsicht, Heimlichkeit +6, Klettern +8

---

6. Finale Optionen

- **Kampf:** Klassisches Endduell → Spieler kann gewinnen, aber Risiko hoch.
- **Bann:** Okkultismus SG 20 im Keller → Stimmen verschwinden, Mrs. Hargreaves geschwächt.
- **Flucht:** Spieler entkommt, trägt die Stimmen als „psychischen Schatten" fort (rollenspielerischer Effekt).

---

7. Stimmung & Inszenierung

- Nutze **Wechsel von Stille und plötzlichen Geräuschen**.
- Lass den Spieler mehrfach glauben, dass alles Einbildung ist.
- Spiele mit der **Ambivalenz**: Spuk oder Wesen? Bis zur Enthüllung sollte beides möglich erscheinen.
- Bei erfolgreicher Auflösung: Belohnung mit tiefem Einblick in die **Wesenwelt-Geheimnisse**.

🌒 N.Baskerville: Die Flammen der Erleuchtung

(Frei nach Umberto Eco und Dan Brown)

Prämisse

Ein Mord in den heiligen Hallen der Wissenschaft, ein uraltes Geheimbündnis, ein Wettlauf durch Rom. Doch in der Grimm-Variante liegt unter der Oberfläche nicht nur eine Verschwörung, sondern auch die uralte Präsenz von Wesen, die seit Jahrhunderten ihre Hände im Spiel haben.

Szenen

📖 Kapitel 1 – Der Ruf aus der Dunkelheit

Vorlesetext:
„Das Telefon klingelt zu einer Stunde, die nur für Unfälle oder Schicksalsmeldungen bestimmt scheint.
‚Professor Dr. Nathaniel Baskervil? Hier spricht Kommandant Olivetti von der Vatikanischen Garde. Wir haben einen ungewöhnlichen Fall… Ein Symbol ist auf den Körper eines ermordeten Wissenschaftlers eingebrannt.'
Das Wort hängt wie eine Drohung in der Leitung: *Illuminati*."

- **Szene:** Baskervil reist nach Rom. Die Spielerfigur erlebt den ersten Blick auf die Peterskuppel bei Nacht.
- **Probe:** Geschichte (SG 15) → erkennt, dass das Symbol *umgedreht* ist: ein Hinweis, dass hier Täuschung im Spiel ist.
- **Wesenbezug:** Die Leiche trägt Spuren von *Hexenbiest-Magie* (verkohlte Haut, die wie von innen versengt wirkt).

📖 Kapitel 2 – Der geheime Pfad

- **Ort:** Vatikanische Archive, verborgen unter den Bibliotheken.
- **Szene:** Baskervil wird zu alten Manuskripten geführt. Ein Manuskript von Galilei enthält nicht nur Hinweise auf den „Pfad der Erleuchtung", sondern auch handschriftliche Randnotizen in einer Sprache, die nur Wesen kennen: **Alt-Wesenisch**.
- **Probe:** Linguistik (SG 18) → Entzifferung. Erkennt, dass die Illuminati nicht nur eine Geheimgesellschaft waren, sondern eine Tarnung: sie waren **ein Zusammenschluss von Bauerschweinen, Fuchsbauen und Blutbadern**, die von der Inquisition verfolgt wurden und zurückschlugen.

Vorlesetext:
„Die Worte glimmen wie Asche im Gedächtnis. Nicht nur Ketzer, sondern Wesen – die

Illuminati waren Kinder der Kehrseite, die in einer Welt der Scheiterhaufen überleben mussten.“

📖 Kapitel 3 – Die vier Altäre des Todes

Vier Kardinäle wurden entführt. Jeder soll an einem symbolischen Ort hingerichtet werden – passend zu den Elementen.

1. **Erde – Santa Maria del Popolo**
   - In den Katakomben liegt ein Kardinal, halb begraben, der Mund voller Erde.
   - Spuren weisen auf *Seherwesen*, die den Boden selbst zum Atmen brachten.
2. **Luft – Santa Maria della Vittoria**
   - Ein Kardinal hängt über dem Kirchenschiff, stranguliert von unsichtbaren Bändern.
   - Wahrnehmung (SG 17) → magische Seide, wie von einer Spinnwesin.
3. **Feuer – Pantheon**
   - Ein Kardinal verbrennt in einem gleißenden Feuer, doch die Flammen verhalten sich seltsam.
   - Okkultes Wissen (SG 16) → Hexenbiest-Ritual, nicht normale Flammen.
4. **Wasser – Piazza Navona**
   - Ein Kardinal wird im Brunnen ertränkt, das Wasser um ihn scheint lebendig.
   - Erkenntnis: Ein *Wasserwesen* (Naiade) hat den Brunnen verhext.

Jede Szene ist ein Wettlauf gegen die Zeit. Jede Probe (Spurenlesen, Wahrnehmung) kann Baskervil eine Spur zum nächsten Ort geben.

📖 Kapitel 4 – Der Illuminatus

- **Szene:** Der Täter wird enthüllt: **ein Wesen der Gattung Zauberbiest**, das den Illuminati-Mythos instrumentalisiert, um die Wahl des nächsten Papstes zu kontrollieren.
- Er ist zugleich Anführer einer Splittergruppe von Wesen, die im Vatikan überleben – eine geheime Bruderschaft von Blutbadern und Fuchsbauen, die den alten Namen *Illuminati* wiederbelebt haben.
- Ziel: Den Menschen eine „Zeichenkette der Macht“ vorzuführen, um Wesen in die Öffentlichkeit zu bringen.

Vorlesetext:
„Seine Augen glänzen im Kerzenlicht. ‚Ihr Menschen habt uns Jahrhunderte lang gejagt. Nun werden wir euch zeigen, was Dunkelheit bedeutet.‘“

📖 Kapitel 5 – Castel Sant’Angelo

Das Finale führt Baskervil durch unterirdische Gänge bis zur Engelsburg. Dort findet er den letzten Kardinal – und den Plan: eine Antimaterie-Kapsel, die in der Sixtinischen Kapelle explodieren soll.

- **Szene:**
  - Baskervil muss ein uraltes Wesen-Sigill entschlüsseln, das die Kapsel schützt.
  - Probe: Okkultes Wissen (SG 20).
  - Bei Erfolg → das Sigill wird gelöst.
  - Bei Misserfolg → er muss die Kapsel körperlich bergen, während der Vatikan evakuiert wird.
- **Ende:** Die Kapsel wird geborgen, doch der Täter entkommt beinahe. Nur durch Baskervils logisches Denken und seine Fähigkeit, Wesen zu durchschauen, kann er gestellt werden.

🧭 Spielleiterhinweise

- Das Szenario funktioniert als Wettlauf gegen die Zeit: Jede Szene (Erde, Luft, Feuer, Wasser) sollte in Echtzeit Druck erzeugen.
- Der Wesenbezug erlaubt es, *Illuminati* nicht nur als politische Geheimgesellschaft, sondern als uralte Wesenallianz darzustellen.
- Baskervils logisches Denken kollidiert immer wieder mit der Magie der Kehrseite → dies erzeugt die Spannung zwischen Ratio und Okkultem.

🎲 Spielmechanik

- Jede Rettung der Kardinäle erfordert mindestens zwei Proben (Spuren + Okkultes Wissen).
- Misslingt beides, stirbt der Kardinal – die Spieler erleben die Eskalation real.
- Wahnsinnsproben sind bei jedem Ritual oder Mordschauplatz fällig (SG 12–16).

🎭 NSCs

🎭 NSC-Kernrollen

- ***Kommandant Olivetti****: Mensch, Skeptiker, Soldat, der Baskervil misstraut.*
- ***Vittoria Vetra****: Wissenschaftlerin (leicht angepasst), eine Halb-Wesenin (Fuchsbau), die ihre Herkunft verschweigt.*
- ***Camerlengo Carlo Ventresca****: In dieser Version ein* Hexenbiest*, das sich als frommer Priester tarnt, aber hinter der Inszenierung steckt.*

👤 Kommandant Ernesto Olivetti

Vatikanische Schweizergarde, Pflichtmensch, Skeptiker.

- **Typ:** Mensch, Elite-Soldat
- **Attribute:** St 16, Ge 13, Ko 14, In 12, We 12, Ch 10
- **TP:** 28
- **Rüstungsklasse:** 15 (Dienstpanzer)
- **Angriffe:**
  - Pistole (1W8, Reichweite 20 m)
  - Kurzschwert (1W6+3)

- **Fertigkeiten:**
  - Einschüchtern +6
  - Wahrnehmung +5
  - Diplomatie –1
- **Besonderes:**
  - *Skeptiker*: –2 auf Würfe gegen Überzeugungsversuche, die Übernatürliches betreffen.
  - Kommandogewalt über 12 Gardisten.

Dr. Vittoria Vetra

Wissenschaftlerin, Tochter eines Fuchsbau-Vaters – verheimlicht ihre Herkunft.

- **Typ:** Halb-Wesen (Fuchsbau)
- **Attribute:** St 10, Ge 14, Ko 12, In 17, We 13, Ch 15
- **TP:** 20
- **Rüstungsklasse:** 13
- **Fertigkeiten:**
  - Naturwissenschaften +9
  - Okkultes Wissen +7
  - Diplomatie +8
  - Täuschung +6
- **Fähigkeiten (Fuchsbau):**
  - *Täuschung mit Vorteil*
  - *Falsche Aura* 1× pro Szene
  - *Wittern* (kann Wesen in der Nähe erspüren)
- **Ausrüstung:** Laptop mit CERN-Zugang, Laborproben, Kruzifix.

Camerlengo Carlo Ventresca

Geistlicher Aufsteiger, in Wahrheit ein Hexenbiest mit doppeltem Spiel.

- **Typ:** Wesen (Hexenbiest)
- **Attribute:** St 11, Ge 13, Ko 12, In 15, We 12, Ch 18
- **TP:** 26
- **Rüstungsklasse:** 14
- **Fertigkeiten:**
  - Okkultes Wissen +8
  - Diplomatie +10
  - Bluffen +9
- **Fähigkeiten (Hexenbiest):**
  - *Magie*: Flüche, Feuerbeschwörung, Gedankenzwang
  - *Kampfzauber*: „Tödliche Flammen“ (2W6 Schaden, Reichweite 10 m)
  - *Wesenswoge*: entstellt, +2 auf Furcht-Proben gegen ihn
- **Ausrüstung:** Priestergewand, geheimes Ritualmesser.
- **Besonderes:**
  - Will die Wesenöffentlichkeit erzwingen, indem er die „Illuminati“ neu erfindet.

Die „Illuminati“-Attentäter

Diverse Wesen, die für die vier Hinrichtungen verantwortlich sind.

1. Seherwesen-Assassine (Erde)

- **Typ:** Wesen (Seher)
- **Attribute:** St 13, Ge 12, Ko 12, In 14, We 16, Ch 9
- **Fertigkeiten:** Spurenlesen +8, Wahrnehmung +6
- **Fähigkeit:** *Bodenfühlen* – kann Bewegungen im Erdreich erspüren.
- **Angriffe:** Dolch (1W4+2), Erdmagie (Erstickungseffekt SG 14)

2. Spinnwesin (Luft)

- **Typ:** Wesen
- **Attribute:** St 12, Ge 15, Ko 13, In 11, We 10, Ch 8
- **Fertigkeiten:** Klettern +7, Heimlichkeit +8
- **Fähigkeit:** *Seidenband* – kann Gegner fesseln (SG 16)
- **Angriffe:** Biss (1W6 + Gift SG 14 → Lähmung 1W4 Runden)

3. Hexenbiest-Jünger (Feuer)

- **Typ:** Hexenbiest
- **Attribute:** St 11, Ge 12, Ko 11, In 14, We 13, Ch 14
- **Fähigkeit:** *Feuerfluch* – 1W6 Feuerschaden pro Runde, bis Opfer gelöscht wird.
- **Fertigkeiten:** Okkultes Wissen +5

4. Naiade (Wasser)

- **Typ:** Wasserwesen
- **Attribute:** St 14, Ge 12, Ko 14, In 11, We 13, Ch 16
- **Fähigkeit:** *Wasserbann* – kann Wasser wie Tentakel bewegen (1W8 Schaden, SG 15 für Befreiung)
- **Fertigkeiten:** Athletik +6, Diplomatie +7

Kardinäle der vier Altäre

Ziele, keine Kämpfer. Alle sind hochrangige Menschen ohne Wissen um die Wesenwelt.

- **Attribute:** Durchschnittlich St 9–11, In 12, We 13
- **TP:** 8–10
- **Besonderes:** Symbolfiguren; das Überleben oder der Tod jedes einzelnen verändert den Lauf des Abenteuers.

👤 Nebenfiguren

- **Archivarin Sister Maria (Mensch, Nonne):** Hüterin der vatikanischen Geheimarchive, kennt alte Texte, misstraut aber Fremden.
- **Gardisten (Mensch, Soldaten):** Werte wie einfache Kämpfer (St 13, TP 12, RK 13).
- **Wissenschaftler am CERN (Menschen):** liefern Exposition zur Antimaterie, keine Kampffähigkeiten.

📜 Handouts

Handout 1 – Tatortfoto (schriftlich beschrieben)

Fundstück der vatikanischen Garde, das Baskervil zu sehen bekommt.

„Die Haut des Toten war schwarz, nicht wie von Feuer versengt, sondern als sei sie von innen heraus verkohlt. Auf der Brust, direkt über dem Herzen, das Mal: ein perfekt eingebranntes Kreuz, dessen Balken sich in vier Richtungen verlängern. In jeder Spitze sind winzige Haken zu sehen – kaum sichtbar, doch in der Nahaufnahme deutlich: ein uraltes Symbol, das nur als *Illuminati* gedeutet werden kann."

Darunter, mit Kugelschreiber notiert:
‚Brennzeichen? Kein Brandherd. Temperaturspuren fehlen. Unmöglich.'

Handout 2 – Galilei-Manuskript (Randnotizen)

Auszug aus einem verbotenen Kommentar Galileis, mit Anmerkungen.

„Die Welt spricht zu uns durch Zeichen, nicht durch das Schweigen der Dogmen. Die Sonne kann nicht schweigen, wenn sie im Zentrum steht, und doch… die Dunkelheit der Menschen verbrennt mehr als jedes Licht."

Randnotiz, andere Hand, krakelig:
„Non solum lumen, sed tenebrae – nicht nur Licht, auch Schatten. Die wahren Illuminati sind jene, die im Dunkel sehen können."

In Alt-Wesenisch, schwer entzifferbar:
„Wir Kinder der Kehrseite, wir Überlebenden des Feuers, wir suchen einen Pfad. Vier Altäre werden das Siegel brechen."

Handout 3 – Geheime Skizze: Der Pfad der Erleuchtung

Auf vergilbtem Pergament in den vatikanischen Archiven.

Eine Handzeichnung, kaum zu entziffern:

- Ein Kreis, in dessen Innerem vier Punkte eingezeichnet sind.
- Jeder Punkt ist mit einem Symbol versehen:
    - Quadrat (Erde)

    - Spirale (Luft)
    - Dreieck (Feuer)
    - Wellenlinien (Wasser)
- Die Linien verbinden die Punkte zu einem Kreuz, das mitten in Rom verortet ist.
- Am Rand in lateinischer Schrift:
  „Per ignem, terram, aquam et aerem – der Weg führt zur Engelsburg."

Handout 4 – Polizeiakte (Interne Übersetzung der Garde)

Bericht über den Mord am ersten Kardinal.

Akte 17/ILL/45

Tatort: Santa Maria del Popolo – Katakomben
Opfer: Kardinal Bellucci, 72 Jahre
Zustand: tot, Gesicht und Mund voller Erde. Haut an Händen und Füßen weist Spuren von gewaltsamem Druck auf, als sei er vom Boden selbst erstickt worden.

Bemerkungen: Keine Spuren von Werkzeugen.
Augenzeugen: keine.

Anmerkung des untersuchenden Offiziers:
„Es sieht aus, als sei der Boden lebendig gewesen. Wie soll ich das in einen offiziellen Bericht schreiben?"

Handout 5 – Flugblatt der Illuminati (gefälscht)

Am Tatort des dritten Kardinals gefunden.

„Erleuchtet sind jene, die das Feuer sehen.
Die Kirche verbrennt uns seit Jahrhunderten – nun brennt sie selbst.
Dies ist die Stunde der Rückkehr.
Wir sind die Kinder der Schatten, und wir sind viele.
Die Illuminati."

Unterzeichnet mit einem Siegel: Ein Kreis, darin vier Symbole (Erde, Luft, Feuer, Wasser). Doch bei genauer Betrachtung erkennt man kleine stilisierte Gesichter – Fratzen, wie aus Wesenmasken.

Handout 6 – Tagebuchauszug des Camerlengo

In Ventrescas Zimmer versteckt, in Latein verfasst.

„Ich bete, und doch höre ich die Stimmen derer, die vor mir kamen. Sie flüstern, dass die Zeit reif ist.
Rom ist schwach, die Menschen sind blind.
Nur wir, die Erben, können das Feuer entfachen.

Vier Opfer werden das Tor öffnen. Die Welt soll erkennen, dass die Wahrheit nicht im Himmel liegt, sondern unter der Haut.

Illuminati non dormiunt – die Illuminati schlafen nicht.“

Handout 7 – Antimaterie-Skizze

Wissenschaftliche Notiz von Vittoria Vetra.

„Die Kapsel ist instabil. Sie verliert konstant Energie – 1/1000 pro Stunde.
Wird die Energie nicht kompensiert, zerfällt die Materie in einer Explosion, die den Vatikan vernichten könnte.

Theoretisch ließe sich die Kapsel sichern – doch das Siegel, das sie schützt, ist kein technisches.
Es trägt die Spuren eines uralten Rituals, hexenhaft, grausam.“

🧠 SPIELLEITER-KAPITEL

Die Flammen der Erleuchtung
Ein Grimm D20-Szenario mit Dr. Nathaniel Baskervil

🎯 Ziel & Ton

- Thrillerhaftes Katz-und-Maus-Spiel in Rom, getränkt von Symbolik, Rätseln und Wesen-Intrigen.
- Ständige Spannung durch Zeitdruck (jede Stunde stirbt ein Kardinal, jede verstrichene Szene bringt die Antimaterie-Kapsel näher an den Zusammenbruch).
- Mischung aus rationaler Deduktion (Baskervil) und unheimlichem Übernatürlichen (Wesen).

🕰️ Dramaturgischer Ablauf

1. Aufruf nach Rom

- **Ort:** Vatikan, nächtliches Rom.
- **NSC:** Olivetti, erste Begegnung mit Vittoria Vetra.
- **Hinweise:** Baskervil wird mit der ersten Leiche konfrontiert.
- **Probe:** Geschichte (SG 15) → erkennt verfälschtes Symbol; Okkultes Wissen (SG 12) → erste Spur Richtung Wesenbeteiligung.
- **Spielleiterhinweis:** Stelle Olivetti als schroffen Skeptiker dar, damit Baskervil immer wieder zwischen Rationalität und Okkultem vermitteln muss.

---

2. Das Galilei-Manuskript

- **Ort:** Geheimarchiv des Vatikans.
- **Handout:** Galilei-Randnotizen (Handout 2).
- **Probe:** Linguistik (SG 18) → Entziffern der Alt-Wesenisch-Notiz.
- **Enthüllung:** Illuminati = Wesenbündnis, verfolgt von der Inquisition.
- **Spielleiterhinweis:** Spiele Sister Maria als ambivalente Figur – fromm, aber mit einem Funken Wissen über Wesen (z. B. ein altes Buch, das sie nicht deuten kann).

---

3. Die vier Altäre des Todes

Struktur: Vier Schauplätze, die in beliebiger Reihenfolge besucht werden können. Jeder Schauplatz kostet Zeit (1–2 Stunden).

- Jede Szene → Rettung möglich, wenn Baskervil richtig deutet und handelt.
- Misslingt eine Rettung → Kardinal stirbt, Panik im Vatikan wächst, Wahnsinnsproben für Baskervil.

Ablauf:

1. **Erde (Santa Maria del Popolo)**
   - Kardinal lebendig begraben.
   - Probe: Spurenlesen (SG 14) → erkennt Scharrspuren von Wesenhänden.
   - Wesen: Seherwesen-Assassine.
   - Rettung: Erde mit Werkzeugen lösen, Gebet oder Ritual gegen Erstickung.
2. **Luft (Santa Maria della Vittoria)**
   - Kardinal hängt in magischer Seide.
   - Probe: Wahrnehmung (SG 16) → erkennt Fäden im Kerzenlicht.
   - Wesen: Spinnwesin.
   - Rettung: Feuer oder Schnittwerkzeug; Risiko, Kardinal zu verletzen.
3. **Feuer (Pantheon)**
   - Kardinal in brennendem Käfig.
   - Probe: Okkultes Wissen (SG 15) → erkennt Flammen als Hexenfluch.
   - Wesen: Hexenbiest-Jünger.
   - Rettung: Bannritual oder Feuerlöschen (SG 14).
4. **Wasser (Piazza Navona)**
   - Kardinal wird im Brunnen ertränkt.
   - Probe: Athletik (SG 15) → direkte Rettung; Okkultes Wissen (SG 16) → Fluch erkennen.
   - Wesen: Naiade.
   - Rettung: Gewalt oder Überredung (Diplomatie SG 17).

Spielleiterhinweis: Baue stetig Zeitdruck auf – Glockenläuten, Reporter, wachsende Menschenmengen. Jede Szene ein Wettlauf.

---

4. Das Doppelspiel des Camerlengo

- **Ort:** Vatikan, innerste Gemächer.
- **NSC:** Camerlengo Ventresca (Hexenbiest).

- **Szene:** Präsentiert sich zunächst als moralischer Priester, verteidigt die Kirche. Später tritt seine wahre Form zutage.
- **Handout:** Tagebuchauszug (Handout 6).
- **Probe:** Menschenkenntnis (SG 15) → erkennt Lüge; Okkultes Wissen (SG 18) → erkennt hexische Symbole in seinem Arbeitszimmer.
- **Spielleiterhinweis:** Halte Ventresca lange ambivalent – Freund oder Feind? Erst im Finale soll klar werden, dass er hinter allem steckt.

---

5. Das Finale – Castel Sant'Angelo

- **Ort:** Unterirdische Gänge, Engelsburg.
- **Szene:** Die Antimaterie-Kapsel im Ritualkreis.
- **Probe:** Okkultes Wissen (SG 20) → Entschlüsselung des Siegels.
- **Alternative:** Athletik (SG 17) → Kapsel bergen, Gefahr massiver Explosion.
- **Kampf:** Ventresca als Hexenbiest enthüllt seine Macht (Feuerflüche, Gedankenzwang).
- **Ende:**
  - Bei Sieg → Kapsel gesichert, Vatikan gerettet.
  - Bei Scheitern → Explosion erschüttert Rom (Spielleiter entscheidet: Teilzerstörung oder katastrophal).

🧭 Spielleiterhinweise

- **Zeitdruck**: Lass die Uhr sichtbar mitlaufen. Jede Szene = 1 Stunde. Nach 6 Stunden → Kapsel instabil.
- **Wahnsinnsproben**:
  - An jedem Tatort (SG 12–16).
  - Bei Konfrontation mit Ventresca in Wesenswoge (SG 18).
- **Moralische Dilemmata**:
  - Olivetti verlangt Härte gegen Verdächtige.
  - Vittoria ringt mit ihrer Fuchsbau-Herkunft.
  - Baskervil steht zwischen Ratio und Kehrseite.
- **Illuminati als Wesen**: Spiele mit der Idee, dass sie nicht rein böse waren – sie wollten überleben. Ventresca benutzt diesen Mythos für Macht.

🎲 Spielende-Varianten

1. **Erfolg**: Kapsel geborgen, mehrere Kardinäle gerettet. Vatikan verschweigt alles, Baskervil schweigt – aber trägt nun mehr Last.
2. **Teilerfolg**: 1–2 Kardinäle sterben, Ventresca entkommt → möglicher Folgefall.
3. **Scheitern**: Explosion vernichtet den Petersdom. Weltweite Krise. Wesen treten aus dem Schatten hervor.

📖 Vorlesetexte

Kapitel 1 – Der Ruf aus der Dunkelheit

„Das Telefon klingelt in einer Stunde, die nur für Schicksalsschläge bestimmt scheint.
Eine Stimme knistert durch die Leitung, schwer und gedrückt:
‚Professor Dr. Nathaniel Baskervil? Hier spricht Kommandant Olivetti von der Vatikanischen Garde. Wir haben… einen Vorfall. Ein Mord, der kein gewöhnlicher Mord ist. Auf der Brust des Toten – ein Zeichen, eingebrannt. Wir brauchen Ihre Augen.‘

Draußen herrscht Stille. Nur Ihr Herz schlägt zu laut, als wäre es selbst ein Glockenschlag im Dunkel.“

Kapitel 2 – Das Galilei-Manuskript

„Das Archiv liegt unter den Kathedralen wie ein Grab aus Papier und Staub.
Die Regale neigen sich, uralte Bücher starren Sie an wie blinde Zeugen vergangener Jahrhunderte.
Sister Maria führt Sie tiefer, bis sie ein Bündel hervorholt – brüchige Seiten, am Rand mit fremder Tinte bekritzelt.

Zwischen lateinischen Sätzen blitzen Zeichen auf, geschwungen, seltsam: nicht Menschenhand, sondern Kehrseite.

Und in Ihrer Brust regt sich die Gewissheit: Hier schreibt jemand, der die Dunkelheit der Wesen kannte, als wäre sie seine Heimat.“

Kapitel 3 – Die Altäre des Todes
Erde (Santa Maria del Popolo)

„Die Katakomben riechen nach nasser Erde, nach Grab und Moder.
In einer Nische liegt der Kardinal, die Lippen vollgestopft mit Erde, die Finger blutig vom Scharren.
Doch keine Schaufel, keine Hand hat ihn zugedeckt. Es war, als hätte der Boden selbst den Atem geraubt.

Über Ihnen tropft Wasser von der Decke. Jeder Tropfen fällt wie ein Schlag auf Ihr Herz.“

Luft (Santa Maria della Vittoria)

„Die Kirche ist leer, doch in der Luft hängt eine unsichtbare Gefahr.
Zwischen den Säulen glitzert es schwach, als ob Spinnenfäden im Kerzenlicht tanzen.
Hoch oben windet sich ein Körper – der Kardinal, festgeschnürt, die Brust hebt und senkt sich mühsam.

Ein Geräusch krabbelt durch das Kirchenschiff, leise, unnatürlich – wie Beine, die nicht menschlich sind.“

Feuer (Pantheon)

„Im heiligen Rund des Pantheon lodert Feuer.
Es knistert nicht wie gewöhnliche Flammen, sondern zischt, als ob Stimmen in ihnen wohnen.
Im Käfig schreit der Kardinal, sein Gesicht von Rot und Gold umspielt, während Rauch wie ein Altar zu den Göttern steigt.

Doch die Hitze ist falsch – sie ist kein Feuer der Welt, sondern ein Fluch, der im Kreis des Bodens gefangen ist."

Wasser (Piazza Navona)

„Das Wasser der Fontana dei Quattro Fiumi sprudelt unruhig, als hätte es ein Herz, das schneller schlägt.
Mitten darin – der Kardinal, die Arme wie von unsichtbaren Händen hinabgezogen.
Sein Schrei gurgelt, erstickt von Wellen, die sich gegen ihn verschwören.

Und für einen Atemzug sehen Sie ein Gesicht im Wasser – weiblich, schön, aber verzerrt, als lächle eine Kreatur der Tiefe Ihnen zu."

Kapitel 4 – Der Camerlengo

„Seine Stimme ist weich wie Gebet, und doch – in jedem Satz schwingt etwas anderes.
Der Camerlengo lächelt, er wirkt fromm, makellos. Doch in seinen Augen glimmt ein Feuer, das kein Altar kennt.

Auf dem Tisch liegt ein offenes Tagebuch. Worte, lateinisch, aber mit einer Glut, die mehr ist als Schrift:
‚Vier Opfer, vier Elemente – und das Tor wird sich öffnen.'

Als er spricht, scheint der Raum dunkler zu werden. Für einen Herzschlag glauben Sie, seine Haut verzerrt sich, als wolle sie die Maske eines Hexenbiests sprengen."

Kapitel 5 – Castel Sant'Angelo

„Die Gänge unter der Engelsburg sind feucht, uralt, durchzogen von Schatten.
Vor Ihnen ein Kreis aus Runen, leuchtend wie glühende Kohlen.
Inmitten liegt die Kapsel – ein silbernes Herz, das bebt wie lebendig, als würde es atmen.

Plötzlich hallt ein Gelächter, kalt, triumphierend.
Der Camerlengo tritt aus der Finsternis, sein Gesicht reißt auf, und die Maske der Frömmigkeit zerbricht.

Flammen tanzen an seinen Fingerspitzen.
‚Die Welt wird sehen, dass die Dunkelheit älter ist als das Licht', zischt er – und die Mauern scheinen zu beben."

Epilog – Schweigen im Vatikan

„Die Glocken läuten, als wäre nichts geschehen.
Touristen strömen über den Petersplatz, der Himmel ist blau, und die Welt wirkt unberührt.

Doch Sie wissen es besser. Unter den Steinen, in den Schatten der Archive, brennt noch immer das Zeichen.

Und Dr. Nathaniel Baskervil verlässt Rom mit dem bitteren Wissen: Die Illuminati schlafen nicht.“

Henri Morel: Der Schatten des Letten

(frei nach „Pietr der Lette“ von Georges Simenon, für einen Spielercharakter)

Spielercharakter

Der SC übernimmt die Rolle von **Kommissar Henri Morel**, einem erfahrenen, schweigsamen, beinahe stoischen Ermittler der Pariser Polizei. Er ist kein Mann der schnellen Schüsse, sondern einer der Beobachtung, der Geduld und der schwer lastenden inneren Gedanken.

Henri Morel

(Kommissar der Pariser Polizei, spielbar als SC)

Grundwerte

- **Stufe:** 5 (Kriminalbeamter)
- **Gesinnung:** Neutral Gut (Pflichtbewusstsein, aber pragmatisch)
- **Alter:** 52
- **Größe/Gewicht:** 1,75 m / 82 kg
- **Herkunft:** Frankreich (oder Portland, falls in Grimm-Universum verlegt)

Attribute

- **STÄ:** 12 (+1)
- **GES:** 13 (+1)
- **KON:** 14 (+2)
- **INT:** 16 (+3)
- **WEI:** 17 (+3)
- **CHA:** 14 (+2)

Kampfwerte

- **Trefferpunkte (TP):** 34
- **Rüstungsklasse (RK):** 14 (Mantel +2, Geschick +1, Grundwert +1)
- **Initiative:** +1
- **Bewegung:** 9 m
- **Angriffe:**
  - Dienstrevolver (1W8 Schaden, Reichweite 18 m, Feuerrate 1, Angriff +6)
  - Schlagstock (1W6+1 Schaden, Angriff +5)
  - Faust (1W4+1 Schaden, Angriff +5)

Rettungswürfe

- **Reflex:** +3
- **Zähigkeit:** +4
- **Willen:** +6

Fertigkeiten

- **Beobachten:** +10
- **Spurensuche:** +8
- **Menschenkenntnis:** +11
- **Diplomatie:** +7
- **Befragung/Einschüchtern:** +9
- **Wissen (Kriminologie):** +9
- **Wissen (Wesen):** +4 (rudimentär)
- **Verkleiden:** +3
- **Heimlichkeit:** +2

Talente & Fähigkeiten

- **Ruhiger Blick:** +2 auf Willenswürfe gegen Einschüchterung oder Bluff.
- **Verhörspezialist:** Kann bei Befragungen 2W20 würfeln und den besseren Wert nehmen.
- **Instinkt:** 1× pro Sitzung darf Morel eine falsche Fährte automatisch durchschauen (SL-Hinweis geben).
- **Eiserne Geduld:** Er erträgt Kälte, Regen, Warten ohne Abzüge (keine Mali auf Konstitution bei Müdigkeit bis 24h).

Ausrüstung

- Dienstrevolver (S&W Modell 10, 6 Schuss)
- Schlagstock
- Notizbuch, Bleistift
- Tabak & Pfeife (oder Zigaretten)
- Mantel, Hut
- Polizeimarke
- 10 Francs Bargeld

Persönlichkeit

- Schweigsam, beobachtend, beinahe stoisch.
- Liebt den Regen – er „verwischt die Gesichter, macht sie wahrer".
- Selten laut, eher ein Mann der Pausen und Blicke.
- Trägt die Last alter Fälle sichtbar mit sich herum.

Einleitung

„Paris im Regen. Straßenlaternen spiegeln sich im Pflaster, Züge rollen aus der Ferne in die Stadt. Und in einem dieser Züge soll er sein: ein Schatten ohne Gesicht, ein Mann, den sie nur ‚den Letten' nennen. Du bist Kommissar Henri Morel, und dein Auftrag ist klar: finde ihn. Stelle ihn. Doch bald schon begreifst du, dass du nicht einen Mann jagst – sondern viele."

Szenen

Kapitel 1 – Die Ankunft

Vorlesetext für den Spieler

„Ein schrilles Pfeifen zerreißt die feuchte Luft, als der Zug aus Riga in den Gare du Nord einfährt. Die Räder kreischen, der Dampf legt sich wie ein Schleier über den Bahnsteig. Schatten von Gesichtern kleben an beschlagenen Fenstern. Koffer schlagen auf Pflaster, Stimmen hallen, zu nah, zu fremd. Und irgendwo zwischen all dem Gedränge ist er – der Mann, der seit Jahren wie ein Gerücht durch deine Akten geistert. Der Lette."

Szene: Am Bahnsteig

- Der Zug hält, Türen schlagen auf. Reisende strömen heraus – Geschäftsleute, Mütter mit Kindern, Soldaten auf Heimaturlaub.
- Zwei Männer ziehen sofort die Aufmerksamkeit auf sich:
    1. **Der Erste**: tadellos gekleidet, kühl und sicher, ein leichter Hauch von Überheblichkeit.
    2. **Der Zweite**: schlichter Anzug, nervös, mit zu schnellen Bewegungen, als fürchte er, gesehen zu werden.
- Beide passen auf die vage Beschreibung des „Letten".

Spielmechanik

- **Beobachten (SG 15):** Kleine Widersprüche werden sichtbar – einer trägt zu feine Manschettenknöpfe für sein Gepäck, der andere hat ein brandneues Ticket, aber alte, verschlissene Schuhe.
- **Psychologie (SG 18):** Erkennt, dass einer der Männer eine Rolle spielt, die ihm nicht wirklich entspricht.

Handout 1

Ein zerknittertes Telegramm, datiert vom Vormittag:

„Zollstelle Brest. Verdächtiger aus Riga heute eingetroffen. Weiterfahrt Paris bestätigt. – Leclerc"

Stimmung & Spielleiterhinweise

- Die Szene lebt von **Beobachtung und Unsicherheit**. Der Spieler soll das Gefühl haben, einen Schatten unter vielen Menschen suchen zu müssen.
- Halte die Beschreibungen sinnlich: Dampf, Stimmengewirr, kalter Regen, der sich durch die Glaskuppel des Bahnhofs stiehlt.

- Wichtig ist, dass der SC von Anfang an begreift: Der Lette ist kein klar umrissener Mann, sondern ein **Rätsel in Bewegung**.

Kapitel 2 – Das Hotel

Vorlesetext für den Spieler

„Die schwere Drehtür des Hôtel Majestic schließt sich hinter dir. Ein Geruch von Bohnerwachs und kaltem Rauch hängt in der Luft. Das Foyer ist zu still, zu geordnet, wie ein Theater nach der letzten Vorstellung. Der Portier vermeidet deinen Blick. Irgendwo im oberen Stockwerk wartet ein Zimmer, in dem der Regen die Vorhänge feucht gemacht hat und in dem die Schatten dichter wirken als anderswo."

Szene: Das Zimmer des Toten

- Im Bett liegt ein Mann, sauber angezogen, fast zu sauber für die Umstände. Sein Anzug ist von feinem Tuch, doch die Schuhe sind billig und abgetragen – als gehörten sie einem anderen Leben.
- Auf dem Nachttisch zwei Gläser, halb geleert, Fingerabdrücke sichtbar. Doch im Gästebuch ist nur ein einziger Name verzeichnet.
- In der Jackentasche: ein Reisepass, sorgfältig gefälscht, das Foto scharf, die Schriftzüge aber minimal unsauber.

Stimmung: Das Zimmer wirkt wie eine Bühne, auf der jemand eine Rolle zu Ende gespielt hat – und die Requisiten nicht recht zusammenpassen.

Hinweise & Spuren

- **Kleidung vs. Schuhe:** Deutet auf die Doppelnatur des Letten.
- **Fingerabdrücke an zwei Gläsern:** Zweite Person im Zimmer – oder der Lette selbst, der sich widersprüchlich zeigt.
- **Reisepass:** Bluff erkennbar mit **Spurensuche (SG 16)**.
- **Okkultes Wissen (SG 20):** Erster Verdacht, dass die Inkonsistenzen nicht nur menschliche Täuschung sind.

Handout 2

Eine zerknitterte Hotelrechnung auf den Namen „Petrovic". Handschrift unsauber, als sei sie hastig hingekritzelt. Auf der Rückseite ein Fleck, der nach billigem Rotwein riecht.

Spielleiterhinweis

- Lass die Szene wirken wie einen **Traum, der auseinanderfällt**: alles passt fast, aber nicht ganz.
- Fördere beim Spieler das Gefühl, dass er nicht nur Indizien verfolgt, sondern einem Mann nachjagt, der mehrere Leben gleichzeitig führt – und dass eines davon gerade hier im Hotel endete.

Kapitel 3 – Das gesellschaftliche Labyrinth

Vorlesetext für den Spieler

„Das Hôtel Majestic ist wie ein Labyrinth aus Teppichen und gedämpften Stimmen. In den Gängen hängt Parfum, das sich mit altem Rauch mischt. Überall flackern Spiegel, die Gesichter länger festhalten, als sie sollten. Du betrittst den Salon – drei Menschen warten auf dich, jeder mit einem anderen Bild des Letten im Kopf. Und jedes dieser Bilder widerspricht den anderen, wie Teile eines Puzzles, die zu ganz verschiedenen Spielen gehören."

Die Befragungen

- **Madame Rostova** – elegante Witwe
  - Beschreibung: schmale Gestalt, schwarzes Kleid, rauchige Stimme.
  - Aussage: Sie beschreibt den Letten als **einen kultivierten Mann**, belesen, höflich, mit Akzent.
  - Fertigkeit: Menschenkenntnis SG 18 → Sie verschweigt, dass sie ihn näher kannte, vielleicht zu nah.
- **Hotelier Dubois** – verschlossener Gastgeber
  - Beschreibung: beleibt, schwitzig, mit nervösem Lächeln.
  - Aussage: Für ihn war der Lette ein **schlichter Kaufmann**, unauffällig, fast langweilig.
  - Fertigkeit: Einschüchtern SG 16 → Er weiß mehr, fürchtet aber den Ruf des Hotels.
- **Geschäftsmann Keller** – undurchsichtig
  - Beschreibung: grauer Anzug, stechender Blick, schwerer Aktenkoffer.
  - Aussage: Für ihn war der Lette ein **gefährlicher Mann**, mit kriminellen Verbindungen.
  - Fertigkeit: Bluffen durchschauen SG 17 → Er übertreibt, weil er eigene Geschäfte im Schatten hat.

Widersprüche & Hinweise

- Jeder Zeuge „sieht" einen anderen Lette: kultiviert, banal, bedrohlich.
- **Okkultes Wissen SG 20** → Verdacht, dass es sich nicht nur um Täuschung handelt, sondern um etwas Übernatürliches.
- Spiegel im Salon werfen flüchtige Schatten – einer zeigt den Letten, ohne dass jemand real da ist.

Spielleiterhinweis

- Führe diese Szene wie ein **Spiegelkabinett der Aussagen**.
- Betone die Gegensätzlichkeit der Beschreibungen, damit der Spieler das Gefühl hat, gegen ein Netz aus Lügen, Halbwahrheiten und verzerrten Wahrnehmungen anzukämpfen.
- Nutze Zwischensätze, die wie kleine Risse in der Realität wirken: z. B. ein Diener, der schwört, denselben Mann zweimal in derselben Nacht gesehen zu haben.

Kapitel 4 – Die Jagd durch die Nacht

Vorlesetext für den Spieler

„Die Nacht hat die Stadt verschluckt. Regen rinnt in Strömen die Gassen hinab, Laternen flackern und löschen mehr Schatten, als sie Licht spenden. Du folgst hastigen Schritten durch nasses Pflaster, hörst das Echo eines Mantels, der um eine Ecke weht – doch wenn du nachsetzt, ist dort nur Leere. Und jedes Mal wächst in dir das Gefühl, dass er nicht flieht, sondern dich führt."

Szene: Straßen und Hafenviertel

- Die Spur führt durch enge Gassen, vorbei an geschlossenen Bistros, heruntergekommenen Treppen, schließlich in Richtung Hafen.
- Die Docks liegen im Regen wie schwarze Skelette, Kräne knarren, Seile schlagen gegen Metall.
- Immer wieder huscht ein Schatten voraus, verschwindet, taucht woanders wieder auf.

Proben:

- **Verfolgen SG 17:** Um nicht den Überblick im Regen und Gedränge zu verlieren.
- **Straßenwissen SG 15:** Abkürzungen durch Gassen, um den Vorsprung zu verkürzen.
- **Misslingen:** Der Lette entgleitet und taucht an einer anderen Stelle überraschend wieder auf – unheimlich schnell, als würde er sich verdoppeln.

Begegnung

Eine Prostituierte, durchnässt, zitternd unter einem Vordach, hält den Ermittler an.

- Sie schwört, **den Letten zweimal gesehen** zu haben – innerhalb derselben Stunde, aber in zwei verschiedenen Vierteln.
- Zitat (Vorlesetext):

„Ich schwöre Ihnen, Monsieur – er sprach mit mir am Quai Saint-Bernard… und eine halbe Stunde später stand er schon wieder am Boulevard de Clichy. In demselben Mantel, mit demselben Blick. Unmöglich, und doch wahr."

Stimmung

- Jeder Schritt im Regen verstärkt den Druck: Der Lette ist nicht mehr nur ein Flüchtiger, sondern etwas, das sich **entzieht wie Rauch**.
- Der Ermittler hat das Gefühl, **verfolgt zu werden, während er verfolgt**. Spiegelungen in Schaufenstern zeigen Gesichter, die ihn anstarren – manchmal sein eigenes, manchmal das des Letten.

Spielleiterhinweise

- Betone das **Gefühl der Unerreichbarkeit**: Der Lette ist immer knapp außerhalb der Reichweite.
- Baue Zwischenszenen ein: ein bellender Hund, ein Fenster, das sich öffnet, ein Schuss in der Ferne. Alles lenkt ab, alles verstärkt das Labyrinth.
- Am Ende dieser Verfolgung soll der Spieler spüren: Er jagt nicht einen Mann, sondern ein **Phantom aus Identitäten**.

Kapitel 5 – Die Wahrheit

Vorlesetext für den Spieler

„Die Wohnung am Seine-Kai ist klein, feucht und vom Modergeruch durchzogen. Das Fenster ist blind vor Regen, das Licht einer Straßenlaterne malt blasse Streifen über das zerwühlte Bett, den Tisch, die kahlen Wände. Und in der Mitte steht er – der Lette. Doch kaum hast du sein Gesicht erfasst, beginnt es zu zerfließen. Seine Augen wechseln die Farbe, sein Haar die Form, und plötzlich blickst du in dein eigenes Gesicht. Neben der Tür, im Spiegel, siehst du das, was er wirklich ist: eine bleiche, gesichtslose Gestalt, als wäre sie aus Wachs gegossen."

Szene: Die Enthüllung

- Der Lette spricht mit wechselnden Stimmen – einmal sanft wie Madame Rostova, dann barsch wie Keller, dann zitternd wie Dubois.
- Immer wieder zieht er eine neue Maske über, als sei Identität nur ein Kleidungsstück.
- In seinen Worten liegt Verzweiflung: „Ich weiß nicht mehr, wer ich war. Ich bin nur das, was ihr von mir erwartet."

Spielmechanik

- **Willenswurf SG 18**: Um nicht selbst für einen Moment der Täuschung zu erliegen und zu glauben, vor dem eigenen Doppelgänger zu stehen.
- **Kampf oder Überführung:**
  - Der SC kann versuchen, ihn körperlich zu stellen.
  - Oder ihn mit Worten in die Enge zu treiben (**Diplomatie / Einschüchtern SG 20**), bis er seine Masken zerbrechen lässt.

Wesenhafte Wahrheit

- Spiegel (oder jede reflektierende Fläche) zeigt die wahre Gestalt: gesichtslos, bleich, Augen wie Löcher im Wachs.
- Ohne Spiegel wirkt er wie ein Mensch – oder wie der SC selbst.
- **Maskenbruch:** Bei 0 TP oder einer gelungenen Enthüllung zerreißt seine Illusion. Das Zimmer füllt sich mit dem Echo all seiner Stimmen, bevor er in sich zusammensinkt.

Stimmung

- Das Finale soll **mehr Halluzination als Verhör** sein. Der Spieler muss spüren, dass Realität und Identität hier verschwimmen.
- Der Lette ist weniger ein Gegner als ein Symbol – ein Wesen, das zu viele Leben gelebt hat, bis es keines mehr besitzt.

Spielleiterhinweise

- Lasse den Lette im Gespräch immer wieder die **Stimmen und Gesten der vorherigen NSCs** übernehmen.
- Der Spiegel ist der Schlüssel: Die Erkenntnis, dass Identität nur Fassade war, muss zum Spieler durchdringen.
- Gib dem SC das Gefühl, dass er nicht nur einen Täter überführt, sondern ein **Mensch-Wesen-Rätsel** zum Ende bringt – tragisch, mehr Opfer seiner Natur als reiner Verbrecher.

Spielleiterhinweise

- Spannung aus **Langsamkeit und Wiederholung**: der SC trifft immer wieder auf „den Letten“, aber nie in derselben Gestalt.
- Der Spiegel als **zentraler Hinweis** – aber nicht aufdrängen, sondern beiläufig einbauen.
- Finale Entscheidung: Festnahme, Tod im Kampf oder Flucht des Wesens.
- Optional: moralische Grauzone – ist der Lette Täter oder Opfer seiner Natur?
- Das Abenteuer bleibt ein **psychologisches Katz-und-Maus-Spiel**, aber mit einer übernatürlichen Schicht.

- Der SC soll spüren, dass er nicht nur einem Hochstapler hinterherläuft, sondern einer Kreatur, die zwischen Welten wandelt: zwischen Mensch und Wesen, zwischen Wahrheit und Lüge.
- Damit bleibt die Stimmung nah an Simenons „Pietr der Lette“, aber mit Grimm-typischem übernatürlichem Einschlag.

NSCs

🦹 Der Lette („Metamorphus duplicatus“)

- **Typ:** Humanoid (Wesen)
- **GES** 16, **TP** 45, **RK** 16, **Bewegung** 9 m
- **Angriffe:** Dolch (1W6+3) oder Faust (1W4+2)
- **Fertigkeiten:** Bluffen +12, Verkleiden +15, Heimlichkeit +10, Diplomatie +8
- **Sonderfähigkeiten:**
  - *Gestaltwandel:* Verkleiden-Probe SG 20, Dauer bis 24h.
  - *Doppelleben:* Kann zwei Identitäten gleichzeitig führen.
  - *Spiegelbild verrät Wahrheit:* Willenswurf SG 18 beim Blick in Spiegel.
  - *Maskenbruch:* Bei 0 TP zeigt er wahre, gesichtslose Form.

👒 Madame Rostova

- **GES** 12, **TP** 20, **RK** 12
- **Fertigkeiten:** Diplomatie +9, Bluffen +8, Auftreten +7
- **Geheimnis:** Sie kennt den Letten persönlich, will ihn aber nicht verraten.

🏨 Hotelier Dubois

- **GES** 11, **TP** 15, **RK** 11
- **Fertigkeiten:** Diplomatie +5, Einschüchtern –2, Menschenkenntnis +4
- **Charakter:** Ängstlich, ruft ungern die Polizei.

💼 Geschäftsmann Keller

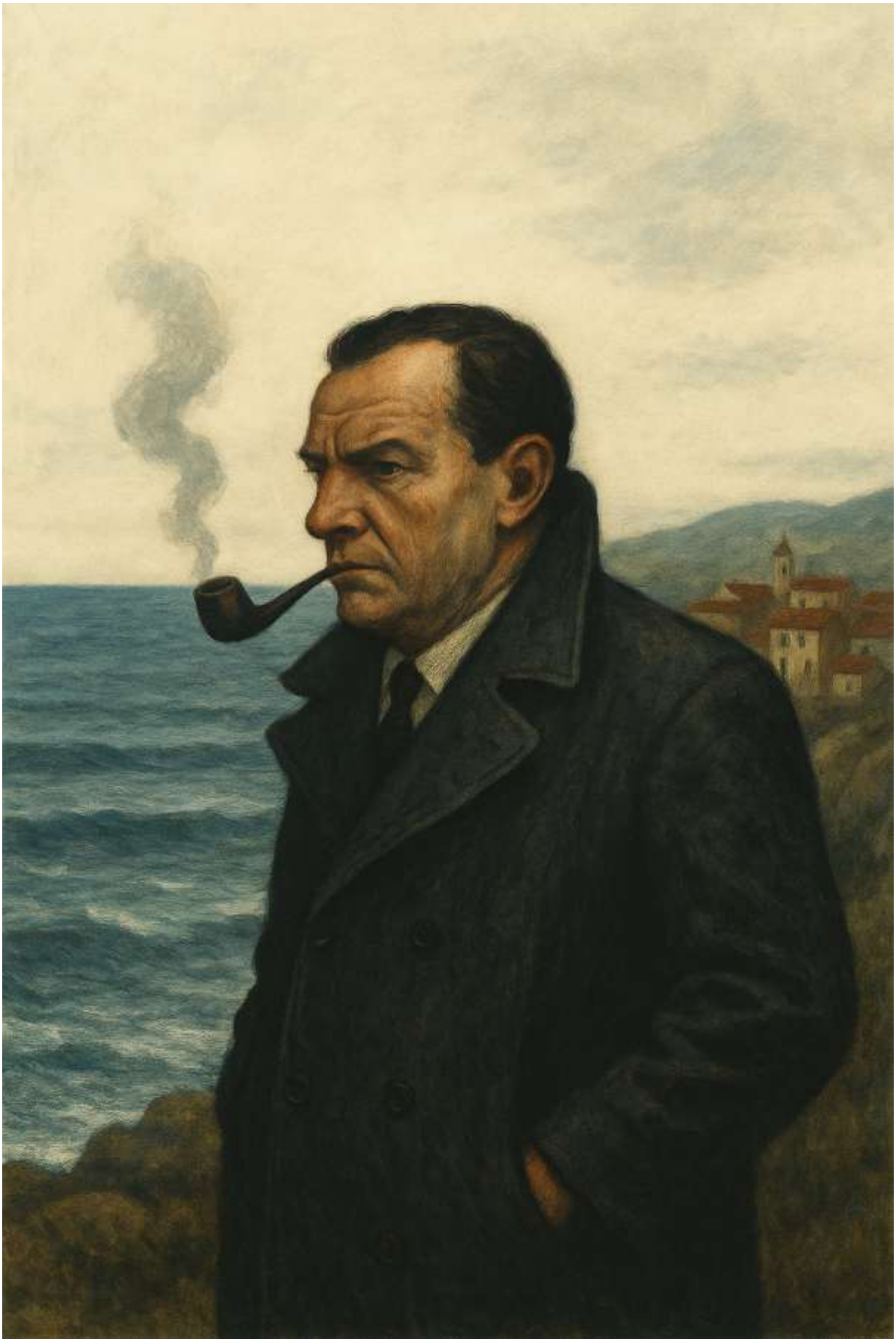
- **GES** 13, **TP** 18, **RK** 13
- **Fertigkeiten:** Bluffen +6, Verhandeln +7
- **Motiv:** Sucht den Letten aus eigenen geschäftlichen Gründen – Rivalität.

👮 Assistent Clément (optional als Unterstützung für SC)

- **GES** 12, **TP** 17, **RK** 12
- **Fertigkeiten:** Beobachten +6, Spurensuche +5, Schusswaffen +4
- **Charakter:** Jung, loyal, unerfahren.

Handouts

1. **Telegramm:** „Verdächtiger aus Riga heute eingetroffen.“
2. **Hotelrechnung:** „Zimmer 17 – Herr Petrovic – drei Nächte. (Handschrift zitternd)“
3. **Zeitungsausschnitt:** „International gesuchter Betrüger in Paris gesichtet?“



🌊 Henry Morel: Der geheimnisvolle Kapitän

(Ein Ein-Spieler-Szenario für Henri Morel, Kommissar der Brigade Criminelle, frei nach Simenon)

🎬 Eröffnung

Paris, ein Nachmittag im November.

Der Regen rinnt gleichmäßig gegen die Scheiben deines Büros in der Brigade Criminelle. Die Heizkörper gluckern, irgendwo tropft ein alter Hahn, und der Rauch deiner Pfeife hängt schwer unter der Decke.

Draußen sind die Straßen leer, nur das Quietschen der Straßenbahn dringt gedämpft herauf. Du hast die Zeitung aufgeschlagen, doch die Buchstaben verschwimmen, wie sie es immer tun, wenn du die Nacht zuvor zu lange wach warst.

Da – das Telefon. Ein alter Apparat, schwarz, schwer, der Ton wie ein metallisches Bellen.

„Morel?" – die Stimme ist heiser, von Wind und Tabak zerkratzt. „Kommen Sie zum Quai de la Gare. Ein Toter. Ein Seemann. Und… es stimmt etwas nicht mit ihm."

Sekunden später stehst du im Regen. Der Mantel schwer auf den Schultern, die Pfeife wieder zwischen den Zähnen. Die Seine liegt dunkel und unbeweglich vor dir. Ein Kran kreischt, als würde er selbst Schmerz empfinden.

Und da liegt er: der Tote. Weiß wie Salz, die Hände aufgerissen, die Haut gezeichnet von Zeichen, die kein Mensch schlägt.

Irgendwo, hinter dem Nebel, stößt ein Schiff sein Horn. Ein Ton, der tief in den Magen fährt.

Man spricht von einem Mann. Von einem Fremden. Von einem Kapitän.

Szenen

Kapitel I – Der Tote am Quai

- **Atmosphäre:** Hafenarbeiter, die schweigen, wenn man sie fragt. Ein Geruch von Salz, der nicht in die Seine gehört.
- **Spuren:**
  - Brandmale in Form von Runen, alt und maritim.
  - In der Tasche: ein Stück zersprungenes Metall – Teil einer Glocke, darauf ein Relief, das eher einer Schuppenhaut gleicht.
  - Ein Augenzeuge, betrunken, schwört, das Opfer sei „von den Fluten selbst an Bord gezogen" worden.

Kapitel II – Die Stimmen der Speicher

Morel bewegt sich wie ein Schatten durch die Kneipen des Viertels. Stimmen, die abreißen, sobald er die Tür öffnet. Zigarettenrauch, billiger Schnaps, Gesichter, die zu schnell wegsehen.

Über allem liegt eine Ahnung: Nicht nur die Polizei interessiert sich für diesen Mord.

- **NSCs:**
  - **René Duval**, Hafenarbeiter – schon halb Woge, halb Mensch, ein **Reinigen**-Wesen, das Wasser als Waffe nutzt.
  - **Madame Lefort**, Wirtin – sie trägt Amulette gegen die „Meereskinder" unter der Bluse, spricht von Schiffen, die verschwinden.
  - **Inspektor Lenoir**, eifersüchtiger Polizeikollege – ahnt nichts von der Schattenwelt, will Morel überführen.
- **Hinweise:**
  - Gespräche über ein Schiff ohne Flagge, das nur bei Nebel anlegt.
  - Erwähnung des Kapitäns: hochgewachsen, fremd, mit Augen, die glänzen wie nasse Steine.

Kapitel III – Die „Mistral"

Das Schiff wirkt wie eine Erinnerung. Halb verrostet, als hätte es Jahrzehnte in der Tiefe geschlafen, ehe es wieder auftauchte. Morel spürt das Holz unter den Schuhen, hört das Stöhnen der Planken, als wäre das Schiff lebendig.

- **Funde:**
  - Ein Logbuch mit wirren Einträgen, dazwischen Runen aus der alten Sprache der Selkies.
  - Eine Kiste mit Muscheln, Seetang und Tierknochen – ein Ritual für Schutz auf dem Wasser.
  - Ratten mit nassen Augen – Wesen im Übergang, Knechte des Kapitäns.

Kapitel IV – Der Kapitän

Er steht im Nebel, ein Schatten mit Schirmmütze.
Die Haut wirkt zu glatt, zu gespannt, als sei darunter etwas anderes verborgen.
Wenn er spricht, klingt es wie das Rauschen von Gezeiten.

- **Wesen:** Ein **Selkie**, gefangen zwischen Meer und Land.
- **Motivation:** Der Tote verriet das Geheimnis – den Standort einer verborgenen Anlegestelle, die nur Selkies nutzen.
- **Kräfte:**
  - *Robbenhaut*: Kann ins Wasser gleiten und verschwinden.
  - *Ruf der Tiefe*: Blickkontakt zwingt zum Willenswurf (SG 16) – Betroffene verspüren Drang, ins Wasser zu gehen.
  - *Salzhaut*: Schadensreduktion 5/–, solange er mit Meerwasser benetzt ist.

Kapitel V – Entscheidung

- **Optionen für Morel:**
  - Den Kapitän stellen, wissend, dass kein Gefängnis ihn halten wird.
  - Das Wesen ziehen lassen, den Mord „irdisch“ lösen, ohne die Wahrheit ans Licht zu bringen.
  - Oder versuchen, einen brüchigen Pakt zu schließen – zwischen Wasser und Land.

Handouts

Handout 1 – Zeitungsausschnitt (gefunden im Mantel des Toten)

Le Petit Parisien – 17. November

Leiche im Hafen

Gestern Nacht wurde im Viertel um den Quai de la Gare ein unbekannter junger Mann tot aus der Seine geborgen.
Zeugen sprechen von einem „Fremden“ auf einem Schiff ohne Flagge, doch die Hafenbehörde bestreitet, dass ein solches Schiff eingelaufen sei.

Die Polizei ermittelt.

(Am Rand, in krakeliger Handschrift:)
„Frag nach der *Mistral*. Nicht in den Listen!“

Handout 2 – Logbuchseite (aus der Kabine der „Mistral“)

11. November – Wind aus Nordwest
Zwei fielen. Die See nahm sie, ohne ein Wort zurückzugeben.

12. November – Der Kapitän sprach vom Schweigen. Niemand soll wissen.

13. November – Heute Nacht sangen die Fluten, und die Sterne sanken ins Wasser.

(Am unteren Rand, zwischen den Wellenlinien, eingeritzt in fremden Zeichen: Runen, die nur mit Okkultes Wissen entziffert werden können. Sie bedeuten: „Die Tiefe verschweigt, die Tiefe schützt.“)

Handout 3 – Bierdeckel (übergeben von einem Hafenarbeiter)

Der Karton ist feucht, das Bier hat die Schrift verlaufen lassen.

Mit krakeligen Buchstaben:
„Mitternacht – Speicher Nr. 9 – R.“

Der Strich des „R“ endet in einem Tropfen, der wie Blut aussieht.

Handout 4 – Notiz von Madame Lefort (unter ihrem Tresen versteckt)

„Die Männer vom Wasser reden nie. Aber wenn du ihr Lied hörst – das Lied des Kapitäns – halte dich fern vom Quai.

Sie nehmen, wen sie wollen.
Und das Meer vergisst nie.“

Handout 5 – Persönlicher Gegenstand des Toten

Ein kleines Medaillon, von grünem Salzgrün angelaufen.
Innen das verblasste Foto einer Frau, mit Kinderaugen, die ernst in die Kamera blicken.
Auf der Rückseite eingeritzt: *„Warte am Ufer.“*

Spielleiterhinweise

- **Ton:** melancholisch, schwer, voller Gerüche von Hafen und Regen.
- **Thema:** Vertrauen und Verrat – in der Schattenwelt wie in der Menschenwelt.
- **Clou:** Der Kapitän ist kein klassischer Gegner. Er ist eine Kraft des Meeres, die Morel verstehen kann – oder fürchten muss.

Vorlesetexte

Kapitel I – Der Tote am Quai

Der Regen rinnt wie graue Strähnen über den Kai. Die Kräne starren, unbeweglich, in die Wolken, und die Seine riecht nach Öl und Salz, als hätte das Meer selbst sich verirrt.

Der Tote liegt mit dem Gesicht nach oben, die Augen trüb, der Mund halb geöffnet, als habe er im Sterben noch ein Wort hinausdrücken wollen.
Seine Haut trägt Spuren – runde Male, dunkel und tief, wie gebrannte Zeichen. In der Tasche: ein Stück Metall, schwer, zerbrochen, als stamme es von einer Glocke.

Männer stehen im Hintergrund, Hafenarbeiter, ihre Zigarren glühen im Dunst. Doch sie sprechen nicht. Sie warten, ob du die richtigen Fragen stellst.

Kapitel II – Stimmen der Speicher

Die Luft ist dick von Rauch und billigem Rum. Stimmen erheben sich, brechen ab, wenn du die Schwelle der Kneipe überschreitest.

Madame Lefort wischt mechanisch Gläser, ihre Kette mit dem Anhänger klappert jedes Mal, wenn sie den Blick hebt. „Sie haben ihn gesehen“, flüstert sie, „den Kapitän. Doch keiner spricht laut davon. Wer es tat, liegt im Wasser.“

Ein Mann am Tresen – breitschultrig, grob, die Hände wie Werkzeuge – hebt kurz den Kopf. Sein Name fällt: René Duval. Seine Augen glänzen feucht, als sei die Erinnerung ans Meer noch nicht ganz aus ihm gewichen.

Und dann der Schatten von Lenoir. Er steht an der Tür, der Mantel zu korrekt, der Blick kalt. Ein Kollege, der dich nicht hier sehen will. Ein Kollege, der auf deinen Fehler wartet.

Kapitel III – Die „Mistral“

Das Schiff liegt am äußersten Kai, wie vergessen. Die Planken sind alt, die Farbe abgeblättert, die Buchstaben des Namens kaum lesbar.
Als du die Gangway betrittst, stöhnt das Holz, als wolle es dich warnen.

Unter Deck herrscht Dunkelheit, feucht und dicht wie in einem Grab. Ratten huschen über Balken, doch ihre Augen glänzen zu lange, als wären sie mehr als nur Tiere.

In einer Kabine liegt ein Logbuch. Die Seiten sind wellig, mit Tinte verwischt, dazwischen Zeichen, die kein Alphabet kennt. Worte über „zwei, die fielen“ und „Sterne, die versanken“.

Eine Kiste, halb offen, gefüllt mit Seetang, Muscheln und alten Knochen. Ein Geruch nach Algen. Nach Tiefe. Nach etwas, das nicht von hier ist.

Kapitel IV – Der Kapitän

Er erscheint, als hätte ihn der Nebel selbst geformt. Hochgewachsen, hager, die Haut zu glatt, die Augen schwarz und feucht, wie polierter Stein.

Er trägt eine Schirmmütze, den Mantel weit, die Schritte schwer. Wenn er spricht, klingt es, als spräche das Meer selbst: dumpf, rhythmisch, mit einem Echo.

„Er hat verraten,“ sagt er, und die Worte scheinen Wasser zu tropfen. „Ich beschütze, was mein ist.“

Sein Blick trifft dich – und für einen Augenblick ist da ein Sog, ein Drang, ins Wasser zu treten, den Regen auf der Haut zu spüren, bis nichts mehr von dir bleibt als Salz und Stille.

Kapitel V – Entscheidung

Der Hafen schweigt.
Regen fällt, Nebel drückt, und irgendwo schlägt ein Schiffshorn.

Vor dir steht der Kapitän. Kein Mensch, und doch auch keiner dieser Bestien, die du kanntest. Etwas anderes, älter, mit Gesetzen, die nur das Meer kennt.

Du weißt: Keiner wird dir glauben. Keiner wird verstehen.
Was wirst du tun, Henri Morel?

🎭 NSCs

Der Kapitän (Selkie)

- **Stufe:** 6 (Kämpfer/Mystiker)
- **Attribute:** ST 16, GE 14, KO 15, IN 12, WE 14, CH 13
- **TP:** 48
- **RK:** 16
- **Angriffe:** Entermesser +9 (1W8+3), oder Hände (Wucht +6, 1W6+3)
- **Fertigkeiten:** Seefahrtskunde +10, Einschüchtern +8, Wissen (Wesen) +6
- **Besondere Kräfte:**
  - *Robbengestalt*: Kann ins Meer gleiten und mit unglaublicher Geschwindigkeit schwimmen.
  - *Ruf der Tiefe*: 1/Tag, Blickkontakt zwingt zu Willenswurf SG 16 – bei Misserfolg verspürt das Opfer Drang, ins Wasser zu gehen.
  - *Salzhaut*: Schadensreduktion 5/–, solange er mit Meerwasser benetzt ist.

René Duval (Hafenarbeiter, Reinigen-Halbblut)

- **Stufe:** 2 (Experte)
- **Attribute:** ST 14, KO 13, GE 11, IN 10, WE 9, CH 8
- **TP:** 16
- **RK:** 12
- **Ausrüstung:** Hebeeisen, Tabakpfeife
- **Fertigkeiten:** Athletik +5, Seemannsgarn +6
- **Besonderes:** Kann Wasser kurze Zeit „verhärten“ (ein Schlag wie mit einem Knüppel, 1W6 Schaden, 1/Tag).

Madame Lefort (Wirtin)

- **Stufe:** 2 (Gemeinerin)
- **Attribute:** ST 9, GE 10, KO 11, IN 11, WE 12, CH 14
- **TP:** 12
- **RK:** 11
- **Fertigkeiten:** Menschenkenntnis +6, Diplomatie +5
- **Ausrüstung:** Amulett gegen Wasserwesen
- **Motivation:** Verdient am Schweigen und Überleben.

Inspektor Lenoir (Polizist, Rivale)

- **Stufe:** 3 (Polizist)
- **Attribute:** ST 12, GE 11, KO 12, IN 12, WE 13, CH 10
- **TP:** 18
- **RK:** 13
- **Ausrüstung:** Dienstpistole (1W10), Notizbuch
- **Fertigkeiten:** Ermittlungen +7, Verhören +5
- **Motivation:** Will Morel überführen, nicht das Verbrechen.

📖 Spielleiterkapitel

🎯 Ziel des Szenarios

Der Spieler als **Henri Morel** soll den Mord an einem Seemann im Pariser Hafenviertel aufklären.
Hinter dem Fall steht der geheimnisvolle **Kapitän**, ein Selkie-Wesen, das seine Crew schützt und menschliche Regeln ignoriert.
Das Szenario konfrontiert den Spieler mit:

- **klassischer Ermittlungsarbeit** (Befragungen, Spuren, Deduktion),
- **Wesen-Elementen** (Selkie, Reinigen, verfluchte Schiffe),
- einer **moralischen Entscheidung** im Finale.

🧭 Szenenübersicht

Szene 1 – Der Tote am Quai

- **Vorlesetext:** siehe Kapitel I.
- **Spuren:**
  - Brandmale (Okkultes Wissen SG 15 → maritimes Ritual).
  - Metallstück (Analyse SG 12 → Teil einer Glocke, die auf einem Schiff hing).
  - Zeuge (Hafenarbeiter, Betrunkenheit SG 14 → gesteht, er sah „Hände aus Wasser“).

Ziel: Einstieg, erster Hinweis auf „Mistral“.

Szene 2 – Stimmen der Speicher

- **Vorlesetext:** siehe Kapitel II.
- **NSCs:**
  - *René Duval*: misstrauisch, halber Reinigen. Überzeugen SG 15 → er deutet auf „Speicher Nr. 9“.
  - *Madame Lefort*: Trinkgeld oder Einschüchtern SG 14 → erwähnt den Kapitän.
  - *Inspektor Lenoir*: will Morel bloßstellen; Bluffen SG 16 nötig, um ungestört weiter zu ermitteln.

Ziel: Spieler erkennt, dass das Schiff existiert – *Mistral*.

Szene 3 – Die „Mistral“

- **Vorlesetext:** siehe Kapitel III.
- **Funde:**
  - Logbuch (Okkultes Wissen SG 18 → Runen deuten auf Selkie-Ritual).
  - Kiste mit Seetang & Knochen (Unheimlich, aber kein direkter Kampf).
  - Ratten (Grimm-Begegnung → Angriff als Schwarm, SG 14 Zähigkeit, sonst 1W4 Schaden + Panik).

Ziel: Spieler erkennt Übernatürliches; Spur führt direkt zum Kapitän.

Szene 4 – Begegnung mit dem Kapitän

- **Vorlesetext:** siehe Kapitel IV.
- **Der Kapitän:**
  - Versucht nicht sofort zu töten.
  - *Probe auf Willen SG 16* → bei Misserfolg verspürt Spieler Drang, ins Wasser zu treten.
  - Gespräch möglich (Überzeugen SG 17 → er gesteht, warum der Tote starb).

Ziel: Finale Entscheidung vorbereiten.

Szene 5 – Entscheidung

- **Vorlesetext:** siehe Kapitel V.
- Optionen:
  1. **Verhaften**: Fast unmöglich, aber Versuch (Kampf).
  2. **Gehen lassen**: Fall offiziell ungelöst, Spieler trägt Geheimnis.
  3. **Pakt schließen**: Spieler wahrt das Geheimnis, erhält aber vom Kapitän ein „Geschenk des Meeres“ (eine kryptische Andeutung, die später als Aufhänger dienen kann).

Ziel: Moralische Entscheidung → Ende offen, nicht schwarz-weiß.

🎲 Besondere Mechaniken

- **Der Ruf der Tiefe (Kapitän):**
  Willenswurf SG 16 → Misslingt: SC geht 1 Runde lang Richtung Wasser, muss Rettungswurf Schwimmen SG 14 bestehen, um nicht ins Wasser zu stürzen.
- **Okkultes Wissen:**
  Runen, Logbuch, Brandmale – alles mit SG 15–18, um Hinweise zu entschlüsseln.
- **Lenoir als Nebenplot:**
  Immer wieder auftauchend, kann den SC behindern → optionaler Konflikt.
- **Ratten:**
  Nicht tödlich, eher psychologische Belastung, um Atmosphäre zu verstärken.

🔑 Hinweise für den Spielleiter

- **Tempo:**
  Baue Pausen ein, lass den Spieler die Dichte des Nebels, die Stille der Lagerhallen spüren. Dieses Abenteuer ist kein Wettlauf, sondern ein Abstieg in die maritime Schattenwelt.
- **Atmosphäre:**
  Nutze ständig Wasser- und Regenmotive: Tropfen, nasse Pflaster, Schiffe, die „atmen“.

- **Moral:**
  Betone, dass der Kapitän nicht böse im klassischen Sinn ist. Er verteidigt sein Volk. Das macht die Entscheidung schwer.

🎭 Belohnungen / Folgen

- **Offizielle Aufklärung:** Ruhm, aber kein Wesen-Bezug mehr in Akten.
- **Geheimnis wahren:** Keine Anerkennung, aber ein Gefühl von Verantwortung.
- **Pakt schließen:** Ein mystisches Andenken (z. B. ein Stück Salzstein, das in der Nähe von Wasser pulsiert).
- hier kommt eine **Begegnungstabelle für den Hafen bei Nacht**. Sie ist als **D8-Tabelle** aufgebaut und liefert dir optionale Szenen, falls Henri Morel länger am Kai, in den Kneipen oder bei den Speichern verweilt. Jede Begegnung ist eine kleine atmosphärische Mini-Szene mit Spielwerten.
- ---

⚓ Begegnungstabelle im Hafen bei Nacht (D8)

Wurf 1

- Ein Schlepperhorn heult – doch kein Schiff ist zu sehen. **Effekt:** Willenswurf SG 12 → bei Misserfolg: –1 auf alle Würfe für 1 Stunde (Beklemmung).

Wurf 2

- Ein Trupp Hafenarbeiter zieht eine Kiste über die Bohlen. Als Morel näherkommt, flüstern sie etwas von „dem Kapitän".
- **Probe:** Überzeugen oder Einschüchtern SG 14 → sie deuten auf Speicher Nr. 9.
- **Scheitern:** Sie schweigen, einer spuckt auf den Boden.

Wurf 3

- Eine Gestalt taucht auf, die Pfeife im Mund, Mantelkragen hoch. Für Sekunden sieht es aus, als sei es Morels Spiegelbild.
- **Effekt:** Furcht-Probe SG 13. Bei Misserfolg: 1W4 Stabilitätsschaden.

Wurf 4

- Ratten, nass und glänzend, huschen über die Bohlen. Ihre Augen wirken wie Glasperlen – zu lange, zu klar.
- **Effekt:** Angriff als Schwarm (1W4 Schaden, Zähigkeit SG 12 gegen Krankheit).

Wurf 5

- Madame Lefort selbst erscheint im Nebel, mit einem Tablett in der Hand, als sei sie noch in der Kneipe.
- **Effekt:** Nur ein Trugbild (Illusion des Kapitäns). Erkenntniswurf (Okkultes Wissen SG 15) → bei Erfolg merkt Morel die Täuschung.

Wurf 6

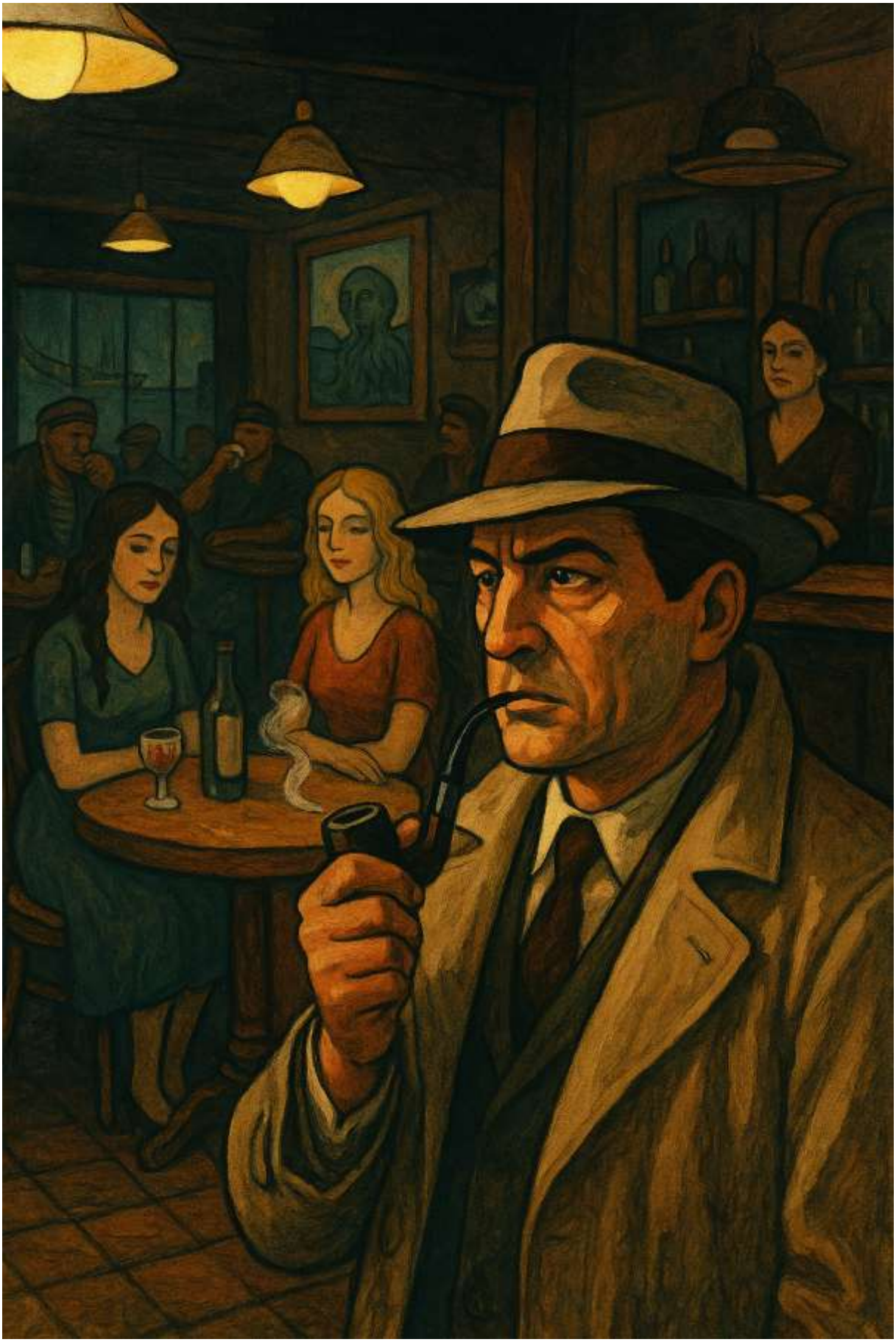
- Inspektor Lenoir taucht mit zwei Gendarmen auf, beobachtet Morel und notiert alles in sein schwarzes Buch.
- **Effekt:** Bluffen SG 16 oder er behindert die weiteren Ermittlungen.

Wurf 7

- Ein Arbeiter singt ein Lied in einer fremden Sprache, wie ein Choral der See. Die Stimme bricht plötzlich ab – er ist verschwunden.
- **Effekt:** Okkultes Wissen SG 18 → es ist ein Selkie-Lied, das Schutz beschwören soll.

Wurf 8

- Am Kai schaukelt ein Boot, das nicht dort lag, als Morel kam. Keine Laterne, keine Taue.
- **Effekt:** Wenn er es untersucht, ist es leer – nur eine nasse Robbenhaut liegt darin.
- **Folge:** Begegnung mit dem Kapitän kann um 1 Szene vorgezogen werden.



📖 Henri Morel in der Liberty Bar

(frei nach „Maigret in der Liberty Bar“ von Georges Simenon)

🎭 Einleitung

„Die Straßen von Antibes glänzten im grellen Mittagslicht, als Henri Morel den Auftrag erhielt. Ein alter Bekannter der Polizei, William Brown, ehemaliger Hochstapler und Lebemann, war in einer Hafenbar zu Tode gekommen – betrunken, wie immer, doch diesmal hatte man ihn nicht mehr aufwachen lassen. Eine billige Bar am Quai, ein paar schäbige Gäste, ein heruntergekommener Wirt, und drei Frauen, die angeblich ihr Herz an Brown verloren hatten.

Morel ahnt bald: Die Liberty Bar birgt mehr als Alkohol und Lügen. Im Dunst der Schnäpse und des Zigarettenrauchs lauert ein anderes Geheimnis – eins, das nicht nur die menschlichen Schwächen betrifft, sondern auch die Schattenwelt der Wesen.“

🗺️ Orte

1. **Die Liberty Bar**
   - Ein schummriger Raum, mit Holztischen, abgewetzten Stühlen und einem Geruch aus Wein, Schweiß und Meerwasser.
   - Stammgäste wirken wie gestrandete Existenzen: Matrosen, Glücksritter, Betrunkene.
   - An den Wänden: vergilbte Fotos von Schiffen, ein Gemälde mit einem **Meerwesen-Motiv** (subtiler Hinweis).
   - Ein alter Spiegel hinter der Theke scheint manchmal ein Gesicht zu verzerren – die Spielerin könnte eine Wesen-Aura spüren.
2. **Villa Brown**
   - Ein halbverfallenes Anwesen am Stadtrand.
   - Überraschend karg, obwohl Brown angeblich Vermögen besaß.
   - In der Bibliothek finden sich **Bücher über Seevölker und alte Mythen** – Browns Faszination für das Okkulte.
3. **Der Hafen von Antibes**
   - Dreh- und Angelpunkt für Gespräche, Spuren und Gerüchte.
   - Alte Fischer berichten von „Sirenen“ in der Gegend, die Seeleute ins Verderben locken.

Charaktere (Werte: Siehe NSCs)

1. William Brown (Opfer – posthum)

- In Rückblenden und durch Erzählungen präsent.
- Lebemann, Säufer, Spieler.
- Geheimnis: Brown hatte eine Verbindung zu **Naiaden-Wesen** (Sireniden), die in der Liberty Bar Zuflucht suchten.

2. Madame Lulu (Lucienne Armand) – Wirtin der Liberty Bar

- Mensch, aber im Bund mit den Wesen.
- Hütet ein Geheimnis: Sie schützt die Sireniden, die sich in der Bar verstecken.
- Fertigkeit: „Verhüllte Präsenz“ – kann die Aura von Wesen überspielen.

3. Marie & Sylvie (die „Schützlinge“)

- Zwei junge Frauen, die mit Brown lebten.
- Tatsächlich **Sireniden (Wesen, Wassergeborene)**, die sich in menschlicher Form tarnen.
- Wesenkräfte: „Lockgesang“ (Willenswurf SG 16), „Wasseratmung“, „Gestaltwandel (halbfischige Züge)“.
- Innerer Konflikt: Sie wollten Brown nicht töten, sondern ihn festhalten – doch er drohte sie zu verraten.

4. Captain Renaud (Polizeiverbindung)

- Alter Freund von Morel.
- Offiziell skeptisch, inoffiziell lässt er Morel gewähren.

🔎 Szenenaufbau

Szene 1 – Ankunft in der Liberty Bar

Vorlesetext:

„Die Luft ist warm, der Geruch von altem Rum hängt schwer in der Bar. Stimmen murmeln, Gläser klirren, und irgendwo lacht ein Seemann zu laut. Die Augen wenden sich dir zu – neugierig, abwartend, fast feindselig.“

- Erste Gespräche mit Madame Lulu und Gästen.
- Entdeckung: Browns Tod war nicht so „zufällig“, wie behauptet.

Szene 2 – Die drei Frauen

- Begegnung mit Marie & Sylvie.
- Zunächst wirken sie wie naive Mädchen, doch Morel spürt die unnatürliche Aura.
- Proben: Menschenkenntnis (SG 15) → sie verbergen etwas.
- **Optional: ein Blick in den Spiegel der Bar zeigt eine fischige Verzerrung.**

Szene 3 – Browns Villa

- Durchsuchung ergibt: alte Bücher über „Sireniden“, Notizen über Treffen in der Liberty Bar.
- Handout: Browns Tagebuchseite (siehe unten).

Szene 4 – Enthüllung

- Die Sireniden gestehen: Brown hatte ihr Geheimnis entdeckt. Er drohte, sie an die Wesenjäger zu verraten.
- Im Streit kam es zu seinem Tod – ob absichtlich oder aus Versehen bleibt offen.

Szene 5 – Entscheidung

- Morel muss entscheiden:
    1. Die Wesen verraten und die Polizei informieren.
    2. Sie decken – und damit ein Stück der Schattenwelt schützen.
    3. Einen Mittelweg suchen: Renaud mit einer „offiziellen" Version abspeisen.

Handouts

Handout 1 – Tagebuchseite William Brown

(gefunden in der Villa, zerknittert, Weinflecken)

„14. März. – Sie lachen noch, doch ich weiß, was ich gesehen habe. Die Mädchen sind keine gewöhnlichen Geschöpfe. Ihre Stimmen singen vom Abgrund, und wenn sie mich ansehen, spüre ich das Meer in meinen Knochen.
Doch sie lieben mich. Ich könnte sie offenbaren – oder beherrschen. Morgen rede ich mit Lulu: entweder ich teile den Gewinn oder ich zerre das Geheimnis ans Licht."

Handout 2 – Zeitungsausschnitt (Hafenblatt, vor 2 Wochen)

„Antibes, Nacht zum 28. Februar. – Fischer der ‚Belle de Nuit' berichteten von seltsamen Gesängen vor der Küste. ‚Wir hörten Frauenstimmen, klar und süß, doch weit draußen', sagte Kapitän Arnaud. ‚Ein Mann von uns sprang beinahe über Bord.'
Die Polizei vermutet einen Scherz. Alte Legenden erzählen jedoch von Sirenen, die Seeleute ins Verderben locken."

(Randnotiz in Bleistift: *„Es waren sie. – W.B."*)

Handout 3 – Polizeibericht (Auszug, Captain Renaud)

„Opfer: William Brown, 58 Jahre, gefunden in der Liberty Bar.
Todesursache: offiziell Herzstillstand, Begleiterscheinung von chronischem Alkoholmissbrauch.
Anwesend: Madame Lucienne Armand (Wirtin), diverse Gäste, zwei Frauen (Marie, Sylvie – keine weiteren Angaben).
Auffällig: Spuren von Kratzern am Hals, unklar ob Selbst- oder Fremdeinwirkung."

Handout 4 – Fragment einer Tonbandaufnahme (optional)

[Knistern, Rauschen]
Weibliche Stimme, melodisch, fast unirdisch: „Bleib … bleib bei uns …“
[Brown lacht betrunken] „Noch ein Lied … nur für mich …!“
[Plötzlicher Schrei, dumpfes Krachen]
Stille, dann nur Meeresrauschen

Handout 5 – Skizze aus Browns Bibliothek

(Einfacher Plan der Küste, Bleistiftzeichnungen, Kreuze bei drei Buchten)

- „Hier sangen sie“ (mit rotem Edding-Kreuz markiert).
- „Lulu weiß Bescheid.“
- Daneben: gekritzeltes Symbol – eine stilisierte Fischfrau.

🎲 Spielleiter-Tipps

- **Ton**: Düster, melancholisch, französische Hafenstadt-Atmosphäre. Alkohol, Meer, Hitze.
- **Wesen-Schlagseite**: Die Sireniden sind nicht böse, sondern verletzlich – Opfer und Täter zugleich.
- **Entscheidungsspiel**: Der Spieler soll moralisch abwägen, nicht nur kriminalistisch.
- **Variante**: Wenn der Spieler aggressiv vorgeht, könnten die Sireniden in ihrer echten Gestalt erscheinen und fliehen oder kämpfen.

NSCs

👤 Madame Lulu (Lucienne Armand) – Wirtin der Bar

Mensch, Verbündete der Wesen

- **Stufe:** 4 (Informantin, Überlebenskünstlerin)
- **Attribute:**
  - Stärke 10, Geschick 11, Konstitution 12
  - Intelligenz 13, Weisheit 12, Charisma 14
- **Trefferpunkte:** 18
- **Rüstungsklasse:** 11 (zäh, aber unscheinbar)
- **Fertigkeiten:**
  - Bluffen +7
  - Diplomatie +6
  - Wissen (Wesen) +5
  - Menschenkenntnis +6
  - Heimlichkeit +4
- **Talente:** „Kontaktnetzwerk (Hafen)“, „Eiserne Nerven“
- **Besonderes:** „Verhüllte Präsenz“ – kann Wesen in ihrer Nähe so unauffällig machen, dass ein Aura-Spüren um +5 erschwert ist.
- **Ausrüstung:** Schlüsselbund, Kassenbuch, versteckter Dolch.

👥 Marie & Sylvie – Sireniden (Wasserwesen, in Menschengestalt)

Zwei Wesen, in der Liberty Bar verborgen

- **Stufe:** 5 (Wesen)
- **Attribute:**
  - Stärke 12, Geschick 14, Konstitution 12
  - Intelligenz 11, Weisheit 13, Charisma 16
- **Trefferpunkte:** 28
- **Rüstungsklasse:** 13
- **Fertigkeiten:**
  - Auftreten (Gesang) +10
  - Bluffen +8
  - Schwimmen +12
  - Wahrnehmung +5
- **Talente:** „Betörender Blick“, „Flinke Flucht ins Wasser“
- **Besondere Fähigkeiten:**
  - **Lockgesang (Übernatürlich):** 1/Tag, alle Zuhörer im Umkreis von 15 m, Willenswurf SG 16 oder 1W6 Runden wie betört.
  - **Wasseratmung:** Können unbegrenzt unter Wasser atmen.
  - **Gestaltwandel:** Halbmenschen-Form → Schuppen, Kiemen, glasige Augen.
  - **Schwimmen:** Bewegung 12 m im Wasser.
- **Ausrüstung:** billiger Schmuck, Sommerkleider, ein verborgenes Muschelamulett (Verstärkung +2 auf Lockgesang).

👮 Captain Renaud – Polizeiverbindung

Erfahrener Beamter, loyal zu Morel

- **Stufe:** 5 (Kriminalbeamter)
- **Attribute:**
  - Stärke 13, Geschick 12, Konstitution 14
  - Intelligenz 12, Weisheit 13, Charisma 11
- **Trefferpunkte:** 32
- **Rüstungsklasse:** 12
- **Fertigkeiten:**
  - Einschüchtern +7
  - Wissen (Gesetz) +6
  - Spurenlesen +6
  - Wahrnehmung +7
- **Talente:** „Autorität“, „Schusswaffenfokus (Pistole)“
- **Ausrüstung:** Polizeimarke, Dienstpistole (Revolver, 1W8 Schaden), Notizbuch.

👤 William Brown (Opfer, in Rückblenden)

Lebemann, inzwischen tot – aber wichtig in Indizien

- **Stufe:** 3 (Gauner, Spieler)
- **Attribute:**
  - Stärke 11, Geschick 12, Konstitution 10
  - Intelligenz 13, Weisheit 9, Charisma 15
- **Trefferpunkte:** 14
- **Fertigkeiten:**
  - Bluffen +8
  - Glücksspiel +6
  - Diplomatie +5
- **Talente:** „Glücksritter“, „Betörend“
- **Ausrüstung (vor Tod):** Goldene Uhr (gefälscht), Schuldscheine, Tagebuch.

👥 Stammgäste (Statisten, Gegnerpotenzial)

Gruppe von 3–5 Hafenarbeitern, Matrosen, Alkoholikern

- **Stufe:** 2 (Schläger)
- **Attribute:**
  - Stärke 12, Geschick 11, Konstitution 12
  - Intelligenz 9, Weisheit 9, Charisma 8
- **Trefferpunkte:** 10
- **Rüstungsklasse:** 10
- **Fertigkeiten:** Kneipenkampf +4, Seemannsgarn +3
- **Talente:** „Zäher Hund“
- **Ausrüstung:** Messer, Knüppel, Rumflaschen.

🧭 Einsatz im Szenario

- **Sozialer Druck:** Lulu und die Sireniden sind charmant, aber gefährlich, wenn enttarnt.
- **Körperliche Gefahr:** Stammgäste können Morel bei zu forscher Ermittlung angreifen.
- **Moralische Spannung:** Brown ist ein Schurke, die Sireniden sind keine Monster – Morel muss entscheiden, auf welcher Seite er steht.

Spielleiter-Kapitel

🎨 Stimmung & Ton

- **Atmosphäre**: Südfranzösische Hafenstadt in den 30er Jahren – Hitze, Meer, Verfall.
  - Drückende Mittagsstunden, schummrige Nächte in der Bar.
  - Alles wirkt wie durch Alkoholschleier: die Gespräche, die Lichter, selbst die Wahrheit.
- **Fokus**: Ambivalenz. Hier gibt es kein klares Gut und Böse. Die Sireniden sind weder Täter noch Opfer allein – und Brown war keineswegs unschuldig.
- **Vorlesetexte**: Setze sie sparsam, aber bildkräftig ein, damit Morel das Gefühl hat, in einem Roman zu wandeln.

🗺️ Struktur des Abenteuers

Kapitel I – Auftrag

- Einstieg: Polizeibrief von Captain Renaud → Morel soll diskret herausfinden, was hinter Browns Tod steckt.
- Wichtig: Brown ist „altbekannt", nicht geliebt, aber er hatte Verbindungen.
- Stimmung: Noch keine übernatürliche Spur, rein kriminalistisch.

Kapitel II – Die Liberty Bar

- Erste Begegnung mit Lulu und den Stammgästen.
- Beobachtung: seltsames Spiegelbild, Andeutungen von „Sirenen".
- Gefahr: Eine Schlägerei könnte losbrechen – Bar ist eng, stickig, voller Flaschen und improvisierter Waffen.
- Schlüsselhinweis: Lulu spricht über Brown abfällig, schützt aber die „Mädchen".

Kapitel III – Die Frauen

- Treffen mit Marie & Sylvie.
- Zunächst wirken sie unschuldig, beinahe kindlich, aber mit unnatürlich reinen Stimmen.
- Hinweise: kalte Hände, schimmernde Haut bei Mondlicht, Wasserspuren im Haus.
- Entscheidung: Konfrontiert Morel sie sofort – oder folgt er leisen Spuren?

Kapitel IV – Die Villa Brown

- Durchsuchung: Tagebuch, Schuldscheine, Bücher über Mythen.
- Geheimfach (Wurf auf Suchen SG 15): alte Karten der Küste mit Markierungen, wo Brown angeblich „die Meeresfrauen" traf.
- Optional: Brown hat ein Tonbandgerät (Frühform, sehr wertvoll), auf dem Stimmen der Sireniden zu hören sind.

Kapitel V – Enthüllung

- Marie & Sylvie stellen sich.
- Sie gestehen, Brown habe sie erpresst. Sein Tod geschah in einem Streit – er drohte, sie den Wesenjägern zu verraten.
- Lulu deckte sie, um die Polizei fernzuhalten.

Kapitel VI – Entscheidung

- ***Drei Enden:***
    1. **Morel schützt die Sireniden**: Renaud erhält eine offizielle Version (Brown erstickte an Alkohol, Streit in der Bar).
    2. **Morel verrät sie**: Polizei rückt an, Wesenjäger erfahren von ihnen → dunkles Ende.
    3. **Kompromiss**: Morel täuscht Renaud, lässt die Sireniden verschwinden (Flucht übers Meer, melancholisch).

⚖️ Ermittlungswege

- **Kriminalistisch**: klassische Spuren (Tagebuch, Gerüchte, Zeugenaussagen).
- **Übernatürlich**: Wesen-Aura, Sirenengesang, Spiegel in der Bar.
- **Sozial**: Gespräche, Lügen, Vertrauen gewinnen.

🎲 Begegnungstabelle (D6 – Hafen & Bar)

1. Betrunkener Seemann starrt Morel an – murmelt „Sie haben ihn geholt … ins Wasser."
2. Alte Frau verkauft Muscheln – eine sieht aus wie ein Gesicht.
3. Streit zwischen zwei Hafenarbeitern, Messer blitzt.
4. Ein Matrose summt unbewusst den Sirenengesang (hat ihn nachts gehört).
5. Spiegel in der Bar zeigt Morel mit nassen Haaren.
6. Lulu erzählt eine falsche Anekdote über Brown, die bei Nachprüfung nicht stimmt.

🎭 Schluss-Vorlesetexte

✨ Ende 1 – Die Sireniden decken

„Die Liberty Bar war leer, nur das Knarren der Stühle im Abendwind begleitete Morel, als er den letzten Zug aus seiner Pfeife nahm.
Im Polizeibericht stand: *Herzstillstand nach übermäßigem Alkoholgenuss.* Nüchtern, sauber, endgültig. Captain Renaud nickte zufrieden, ohne zu fragen, was Morel wirklich gesehen hatte.
Doch draußen am Hafen rauschte das Meer, und in den Wellen glomm ein leiser Gesang – melancholisch, bittersüß. Niemand sonst hörte ihn.
Morel wandte sich ab, mit dem Wissen, dass die Schattenwelt noch einmal geschützt war. Für heute."

🌑 Ende 2 – Die Sireniden verraten

„Die Nacht war voller Stimmen, doch diesmal waren es keine Lieder. Schritte auf dem Pflaster, das metallische Klicken von Gewehrverschlüssen.
Renauds Männer stürmten die Liberty Bar, und unter den Schreien erhoben sich zwei andere – ein klagendes, fremdes Singen, das jäh erstickte.
Als Stille einkehrte, roch die Luft nach Schießpulver und Salz.
Morel stand im Türrahmen, schwer wie Stein. Er hatte die Wahrheit gewählt – und sie begrub das Geheimnis, zusammen mit den letzten Sireniden.
Draußen brandete das Meer gleichgültig gegen die Kaimauern."

🌊 Ende 3 – Kompromiss – Flucht ins Meer

„Am Morgen lag Antibes im flachen Sonnenlicht. Renaud unterschrieb die Akte mit einem knappen ‚Fall geschlossen', und niemand fragte nach den Lücken.

Morel aber sah hinaus zum Hafen, wo das Wasser glitzerte wie flüssiges Glas.
Ein kleiner Kahn löste sich von der Küste – zwei Gestalten darin, kaum zu unterscheiden von den Wellen. Ein letzter Blick, ein leiser Gesang, dann verschluckte das Meer sie.
Morel blieb zurück, allein mit der Erinnerung. Und mit dem Wissen, dass manche Wahrheiten besser in der Tiefe bleiben.“

🎭 SL-Spickzettel

🗺️ Orte

- **Liberty Bar** – Schummerig, stickig, Spiegel mit Verzerrung, Lulu als Hüterin.
- **Villa Brown** – Verfall, Tagebuch, Karten & Mythenbücher.
- **Hafen** – Fischer, Gerüchte über Sirenen, Begegnungen (siehe D6-Tabelle).

👥 Hauptfiguren

- **Henri Morel (SC)** – Ermittler, skeptisch, aber offen für die Schattenwelt.
- **William Brown (Opfer)** – Lebemann, Spieler, erpresste die Sireniden.
- **Madame Lulu (Wirtin)** – Menschenfrau, schützt die Wesen, kennt zu viel.
- **Marie & Sylvie (Sireniden)** – Wasserwesen, Brown drohte sie zu verraten.
- **Captain Renaud (Polizei)** – Morels Verbindung, will eine klare Akte.
- **Stammgäste** – Betrunkene, Hafenarbeiter, potenzielle Störenfriede.

🔎 Wichtige Hinweise

- **Tagebuchseite Brown**: Beweist Wissen über Sireniden.
- **Zeitungsausschnitt**: Fischer berichten von „Gesängen“.
- **Polizeibericht**: Offiziell Herzstillstand, Kratzer am Hals verschleiert.
- **Tonbandaufnahme (optional)**: Lockgesang + Brown’s Todesschrei.
- **Küstenskizze**: Treffpunkte der Sireniden, Verbindung zu Lulu.

⚖️ **Drei mögliche Enden**

1. Die Sireniden decken **(Schutz der Schattenwelt)**

- Morel überzeugt Renaud: Brown starb an Alkohol.
- Marie & Sylvie bleiben unenttarnt.
- Melancholisches Ende – die Schattenwelt lebt weiter im Verborgenen.

2. Die Sireniden verraten **(offizieller Weg)**

- Polizei greift ein, Wesenjäger werden aufmerksam.

- Marie & Sylvie gefangen oder erschossen.
- Dunkles Ende – Sieg der Ordnung, Verlust des Geheimnisses.

3. Kompromiss **(Flucht & Täuschung)**

- Morel liefert eine plausible Lüge, während die Sireniden fliehen.
- Renaud akzeptiert, Akte wird geschlossen.
- Poetisches Ende – Wesen verschwinden im Meer, Wahrheit bleibt unausgesprochen.

🧭 Spielleitungstipps

- **Moralisches Gewicht**: Mehr Drama als Kampf.
- **Gestufte Offenbarung**: von Kriminalfall → zu Wesen-Andeutungen → zur Wahrheit.
- **Flexibilität**: Morel kann aggressiv, empathisch oder nüchtern vorgehen. Jede Entscheidung verändert die Endstimmung.

📖 Nachwort für die 3 Henri Morel Fälle

„Henri Morel war kein Held, und doch schritt er durch die Schatten wie einer, der die Wahrheit nicht meiden kann.
Seine Wege führten ihn zu Kapitänen und Gespenstern, in verlassene Motels, zu Tänzerinnen im Nebel, in Bars am Hafen. Immer war es die menschliche Schwäche, die er entlarvte – und immer wieder die unsichtbare Hand jener Welt, die hinter den Spiegeln lauert.

Er trank selten, rauchte oft, und sein Blick war schwer von Dingen, die man besser nicht gesehen hätte. Doch er ging weiter, Schritt für Schritt, als könne er den Abgrund allein mit seiner Entschlossenheit überbrücken.

Die Liberty Bar war nicht sein erster Fall. Und nicht sein letzter. Aber vielleicht war es jener, an dem er am deutlichsten begriff, dass die Grenze zwischen Schuld und Unschuld, zwischen Mensch und Wesen, niemals scharf gezogen ist.

Wenn die Nacht über den Hafen fällt, und das Meer singt, dann ist es Morels Schweigen, das bleibt – ein Schweigen, das mehr sagt als alle Urteile und alle Berichte.“

📖 Alaric Pendleton: Das Relikt

(nach Douglas Preston & Lincoln Child, adaptiert für Grimm D20)

👴 🔎 Spielercharakter: Special Agent Alaric Pendleton

(*inspiriert von Pendergast von Lincoln / Child)*

Hintergrund:
Pendleton ist ein exzentrischer, hochintelligenter FBI-Ermittler aus New Orleans, der den Ruf hat, die ungewöhnlichsten Fälle des Landes zu lösen. Er ist belesen, höflich, wirkt fast aus der Zeit gefallen – und hat einen kühlen, analytischen Verstand. Seine Vorgehensweise ist geprägt von psychologischen Spielen, scharfem Auge für Details und einem tiefen Verständnis für menschliche Abgründe. Er trägt meist Dunkle Maßanzüge, etwas altmodisch. Außerdem ist er fast krankhaft Bleich und hat fast weiss-blondes Haar. Er hinterlässt auf jeden Fall einen starken Eindruck, auch mit seinem singenden Südstaaten-Akzent.

Grimm D20-Werte:

- **Stärke:** 10
- **Geschick:** 14
- **Konstitution:** 12
- **Intelligenz:** 18
- **Weisheit:** 16
- **Charisma:** 15

Fertigkeiten (Auszug):

- Ermittlungen +10
- Spurenlesen +6
- Psychologie +8
- Okkultes Wissen +7
- Schusswaffen +5
- Nahkampf (Selbstverteidigung) +3
- Verkleiden +4
- Einschüchtern +5
- Diplomatie +6

Ausrüstung:

- Maßgeschneiderter grauer Anzug, Handschuhe, Schirm
- FBI-Ausweis & Waffe (Colt .45)
- Kleine Auswahl an merkwürdigen Artefakten (z. B. Knochenamulett gegen „bösen Blick“)
- Notizbuch, Füllfederhalter

Besondere Fähigkeiten:

- *Unerschütterliche Ruhe*: Einmal pro Spielsitzung kann Pendleton automatisch eine Furcht-Probe bestehen.
- *Schwäche für Rätsel*: Immer wenn ein intellektuelles Rätsel eingebaut ist, zieht er es allen anderen Handlungen vor.
- *Kultivierte Fassade*: Er kann seine wahren Absichten leicht verbergen (+2 auf Bluff/Diplomatie).

🎭 Einleitung

Das Naturhistorische Museum von Portland steht kurz vor einer sensationellen Ausstellung: „Mythen des Amazonas“.
Doch während im festlichen Saal die letzten Vorbereitungen laufen, gehen im Keller seltsame Dinge vor sich.
Ein Wärter wird zerfetzt aufgefunden, Kisten verschwinden, und die Wissenschaftler tuscheln über eine unheimliche Expedition, die besser vergessen geblieben wäre.

Die Spieler treten als Sonderermittler – oder in der Rolle des exzentrischen Agenten **Alaric Pendleton** – in dieses Dunkel.
Ihre Aufgabe: die Wahrheit finden, bevor die feine Gesellschaft des Eröffnungsabends in Blut ertrinkt.

🧩 Szenenübersicht

1. **Prolog: Der erste Mord**
2. **Szene 1: Schatten im Museumskeller**
3. **Szene 2: Gespräche im Elfenbeinturm**
4. **Szene 3: Die Expedition von damals**
5. **Szene 4: Zwischen Statuen und Schatten**
6. **Szene 5: Polizei, Presse & Politik**
7. **Szene 6: Das Fest der Eröffnung**
8. **Szene 7: Panik im Museum**
9. **Szene 8: Der Ursprung des Relikts**
10. **Szene 9: Endspiel im Untergrund**

🌑 Prolog – Der erste Mord

Atmosphärischer Einstieg: Nacht, ein Wachmann patrouilliert. Schritte hallen durch die Katakomben des Museums. Er schaltet seine Taschenlampe ein – ein dumpfer Laut. Die Lampe fällt, dreht sich am Boden, der Strahl zeigt einen Schatten mit grotesk langen Gliedern. Schrei, Dunkelheit.

👉 Spieler starten mit Polizeibericht & Tatortbildern.

- **Probe Ermittlungen (SG 15):** Abdrücke wie von riesigen Krallen, Schleifspuren.

- **Probe Wissen Naturkunde (SG 14):** Kein bekanntes Tier passt.

🌌 Szene 1 – Schatten im Museumskeller

Die SCs inspizieren den Tatort.

- Blutgeruch, feuchte Luft.
- Ein Spind ist aufgebrochen, darin Federn, getrocknete Pflanzenreste.
- Ein zerknittertes Tagebuchblatt (Handout).

👉 **Furchtprobe (SG 12)**, wenn sie die grotesken Verletzungen sehen.
👉 **Spurenlesen (SG 16):** Kratzspuren an Lüftungsschächten → Kreatur kann klettern.

🏛️ Szene 2 – Gespräche im Elfenbeinturm

NSCs in ihren Büros:

- **Dr. Evelyn Calder**, ehrgeizige Kuratorin (Verleugnet Gerüchte).
- **Prof. Ortega**, blasser Anthropologe (Angst, weiß mehr).
- **Lt. Marcus Doyle**, müder Polizist (will den Fall schnell abschließen).

Die Atmosphäre: vergilbte Bücher, halb geöffnete Kisten, ein ausgestopfter Jaguar mit Staub auf den Zähnen.

👉 Hinweise:

- **Psychologie (SG 15):** Ortega lügt.
- **Diplomatie/Überzeugen (SG 14):** Calder erwähnt Expedition im Amazonas.

📚 Szene 3 – Die Expedition von damals

Recherche im Archiv (Handout: Zeitungsartikel).

- 10 Jahre zuvor: Expedition verschwand fast vollständig.
- Nur ein Überlebender kehrte verändert zurück.
- Ein mysteriöses „Relikt“ wurde verschifft.

👉 **Wissen Okkultes (SG 17):** Erwähnung des Mbwun, eines „Schatten-Gottes“.

🕯️ Szene 4 – Zwischen Statuen und Schatten

Die SCs patrouillieren durch Ausstellungssäle.

- Halbdunkel, Scheinwerfer auf Totems, maskenhafte Gesichter.
- Schritte hallen, ein Schatten bewegt sich – nur ein umgestürzter Besen.

Doch: ein **kurzer Angriff der Kreatur** – sie sehen nur blitzende Augen und hören ein Tier, das nicht von dieser Welt klingt.

- **Furchtprobe (SG 14)**.
- Ein Wächter verschwindet, nur Blutspuren zurück.

🚔 Szene 5 – Polizei, Presse & Politik

Der Bürgermeister besucht, will keine Schlagzeilen.
Die Presse drängt – „Monster im Museum?“
Lt. Doyle will alles abriegeln, Calder tobt, Pendleton bleibt ungerührt.

👉 Spieler müssen entscheiden: Zusammenarbeit oder Konfrontation.
👉 Mögliche Probe: Diplomatie/Bluff/Einschüchtern (SG 15).

🍷 Szene 6 – Das Fest der Eröffnung

Große Gala: Sektgläser, Reden, Musiker.
Die SCs bewegen sich unter den Gästen, während draußen Regen gegen die Scheiben peitscht.
In den Vitrinen: Masken, Schädel, das „Relikt“ – eine Kiste mit Pflanzenblättern.

👉 **Perception (SG 16):** Die Kiste wurde schon einmal geöffnet.

🔥 Szene 7 – Panik im Museum

Plötzlich: Stromausfall. Schrei.
Die Kreatur bricht durch eine Vitrine, reißt einen Gast in Stücke.
Chaos, stampfende Schritte, die Menge drängt zur Tür – verschlossen.

👉 Spieler müssen handeln:

- Besucher beruhigen (Charisma-Probe).
- Kreatur ablenken.
- Fluchtwege suchen.

🩸 Szene 8 – Der Ursprung des Relikts

Im Archivkeller finden die SCs Notizen der Expedition:

- Die Pflanze verleiht übermenschliche Stärke, verändert den Körper.
- Das Monster war einst ein Mensch.

- Das Relikt = Blätter, die Mutation auslösen.

👉 **Wissen Medizin (SG 18):** Erklärung für Giftspuren.
👉 **Hinweis:** Vernichtung des Relikts schwächt das Monster.

⚔️ Szene 9 – Endspiel im Untergrund

Jagd in den Katakomben:

- Flackernde Lichter, Kistenstapel, enge Schächte.
- Das Monster lauert, greift aus der Dunkelheit.

Endkampf:

- **Mbwun-Kreatur:**
  - RK 18, TP 50
  - Klauen (2W6+5), Giftbiss (1W8 + SG 18)
  - Dunkelsicht, Wandkletterer
- **Optionen:**
  - Töten (schwer).
  - Relikt zerstören (Brand, Chemikalien).
  - Oder riskanter Versuch: Mit dem Überlebenden kommunizieren (Probe Charisma/Überzeugen SG 20).

🎲 Epilog

Wenn das Relikt vernichtet wird, stirbt die Kreatur.
Wenn es überlebt, kann die Bedrohung wiederkehren.
Pendleton notiert die Ereignisse in sein schwarzes Notizbuch – und verschwindet still.

📝 Handouts

Handout 1 – Polizeibericht (Tatort Keller)

(gefunden auf dem Schreibtisch von Lt. Doyle, leicht zerknittert, Kaffeefleck am Rand)

Portland Police Department – Incident Report
Datum: 12. Oktober, 23:48 Uhr
Ort: Naturhistorisches Museum, Westkeller, Gang B/17
Opfer: James H. Finley (Wachmann), 42 Jahre

Befund: Opfer schwer verstümmelt aufgefunden, Torso geöffnet, Kopf teilweise abgetrennt. Offensichtlich massiver Kraftaufwand. Keine Spuren eines Kampfes, keine Patronenhülsen. Blutspuren deuten auf eine kurze, aber heftige Attacke.

Auffällig: Tiefe Schnitt- und Risswunden, wie von einem großen Tier verursacht. Abdrücke am Boden nicht eindeutig – wirken sowohl menschlich als auch tierisch.

Bemerkung: Keine Anzeichen von Einbruch. Opfer war alleine im Keller. Taschenlampe und Funkgerät zertrümmert aufgefunden.

Kommentar des Beamten Doyle (handschriftlich):
„Kein Bär. Kein Mensch. Verdammt, was haben die da unten?“

Handout 2 – Tagebuchseite eines Expeditionsteilnehmers

(aus einem zerfledderten Lederbuch, in einer Kiste im Archiv verborgen)

„…die Nächte am Rio das Mortes waren erfüllt von diesem Laut. Ein Grollen, tief wie aus dem Erdinnern, und doch war es nicht das Donnern des Himmels. Wir verloren zwei Träger, zerrissen, als wären sie von Klauen zerfetzt. Ortega sagt, es sei Aberglaube. Doch er fürchtet sich im Schlaf.

Calder hat von den Blättern gesprochen – einem Kraut, das die Einheimischen *Mbwun* nennen: ‚Der, der allein lebt‘. Sie sagen, es sei kein Tier, kein Mensch, sondern etwas, das durch das Kraut verwandelt wird.

Ich schwöre bei Gott, einer aus unserer Gruppe hat davon gekaut. Ich habe sein Gesicht in der Dunkelheit gesehen – und es war nicht mehr das eines Menschen.“

Handout 3 – Zeitungsausschnitt (Archivfund)

(vergilbt, Überschrift teils abgerissen)

„Expedition aus dem Urwald zurück – nur drei Überlebende“
New Orleans Times, 2. März, vor zehn Jahren

Nach Monaten der Stille sind drei Forscher der Mbwun-Expedition nach Amerika zurückgekehrt. Die übrigen Teilnehmer gelten als verschollen.

Offizielle Erklärung: Malaria, widrige Umstände, Unfälle im Dschungel. Doch Gerüchte berichten von ‚Ereignissen, die nicht in die Feder gehören‘.

Dr. A. Ortega äußerte sich knapp: „Wir haben gefunden, wonach wir suchten. Mehr sollten Sie nicht wissen.“

Unter den geborgenen Frachtstücken befindet sich eine hölzerne Kiste, mit fremdartigen Symbolen bemalt. Ihr Ziel: das Naturhistorische Museum Portland.

Handout 4 – Einladungskarte zur Ausstellung

(auf feinem Papier, goldgeprägt, mit Parfumduft)

Das Naturhistorische Museum Portland
lädt ein zur feierlichen Eröffnung der Sonderausstellung

„Mythen des Amazonas – Die Götter der Tiefe“

Datum: Samstag, 15. Oktober, 19 Uhr
Festsaal, Haupteingang Museum

„Tauchen Sie ein in die Geheimnisse vergessener Kulturen, bestaunen Sie Artefakte, die noch nie zuvor das Licht des Abendlandes sahen. Eine Nacht voller Rätsel, Wissenschaft und Gesellschaftsglanz.“

Dresscode: Black Tie

Handout 5 – Notiz von Dr. Calder

(gefunden zwischen Akten, hastig hingeworfen, Tintenfleck im unteren Rand)

„Wir dürfen es nicht zulassen, dass jemand die Kiste öffnet.
Nicht die Polizei, nicht Doyle.
Ortega beginnt zu reden – er ist schwach. Wenn Pendleton Fragen stellt, soll er wissen, dass dies nur ein wissenschaftlicher Fund ist.

Die Pflanze bleibt unser Geheimnis. Ohne sie gäbe es keine Ausstellung, keinen Fortschritt, keinen Ruhm.

Mbwun darf nicht beim Namen genannt werden.“

🎭 NSCs

Dr. Evelyn Calder – Kuratorin der Sonderausstellung

„Ruhm ist stärker als Wahrheit.“

Evelyn Calder ist eine ehrgeizige Wissenschaftlerin Anfang 40, die in den Gängen des Museums fast residiert wie eine Königin. Ihr Lächeln ist kühl, ihre Stimme geschliffen. Sie sieht in der Ausstellung ihre große Chance, in den wissenschaftlichen Olymp aufzusteigen. Gerüchte über Todesfälle oder „Mbwun“ wischt sie beiseite. Doch ihre Augen verraten mehr: Sie weiß längst, dass das Relikt gefährlich ist.

- **MOTIVATION:** Karriere, Anerkennung, Macht durch Wissen.
- **STÄRKEN:** Scharfe Intelligenz, Charisma, eiserner Wille.
- **SCHWÄCHEN:** Blind für moralische Grenzen, bereit, Risiken zu vertuschen.

Spielwerte (Grimm D20):

- ST 10, GE 12, KO 11, IN 16, WE 13, CH 15
- TP 14, RK 12
- Fertigkeiten: Archäologie +8, Diplomatie +6, Bluffen +5, Psychologie +5, Okkultes Wissen +3
- Ausrüstung: Schlüsselbund Museum, Notizbuch, goldene Brosche

- Besondere Fähigkeit: *Überzeugende Stimme* – einmal pro Szene +2 auf Überzeugen/Bluffen

---

Prof. Alejandro Ortega – Anthropologe, Expeditionsüberlebender

„Ich habe die Schatten gesehen, und sie sind nicht von dieser Welt."

Ortega ist ein Mann Mitte 50, mit fahlem Gesicht, tiefen Augenringen und nervösen Händen. Er war dabei, damals, im Amazonas. Seine Seele ist seither zerfressen von Angst und Schuld. Er redet nicht gerne, doch im rechten Moment bricht es aus ihm heraus. Für ihn ist das Relikt kein Schatz, sondern ein Fluch.

- **MOTIVATION:** Verdrängte Schuld, Angst vor Wahrheit, will endlich Beichte ablegen.
- **STÄRKEN:** Tiefe Kenntnisse über Kulturen und Rituale, direkte Erfahrung.
- **SCHWÄCHEN:** Angst, Alkoholproblem, instabil.

Spielwerte (Grimm D20):

- ST 9, GE 10, KO 12, IN 14, WE 15, CH 11
- TP 16, RK 11
- Fertigkeiten: Anthropologie +7, Okkultes Wissen +6, Sprachen (Spanisch, Portugiesisch) +5, Psychologie +4
- Ausrüstung: alte Lederaktentasche, zerfleddertes Tagebuch (Handout 2), Flachmann
- Besondere Fähigkeit: *Schuldgeständnis* – unter Druck (Diplomatie/Überzeugen SG 14) verrät er Geheimnisse

---

Lt. Marcus Doyle – Polizeioffizier

„Wenn es blutet, können wir's verhaften."

Doyle ist ein kräftiger Mann Ende 30, pragmatisch, skeptisch, ein Arbeiterpolizist ohne Faible für Okkultes. Er glaubt nicht an „Monster", sondern an Einbrecher, Gangs, vielleicht einen entflohenen Tiger. Seine Geduld für FBI-Spielchen ist gering. Trotzdem ist er kein Feind – wenn man ihn überzeugt, kämpft er an der Seite der SCs.

- **MOTIVATION:** Ordnung bewahren, Karriere nicht gefährden, Familie beschützen.
- **STÄRKEN:** Mut, Erfahrung im Einsatz, Schusswaffen.
- **SCHWÄCHEN:** Ungeduldig, stur, misstrauisch gegenüber Pendleton.

Spielwerte (Grimm D20):

- ST 14, GE 13, KO 14, IN 11, WE 12, CH 10
- TP 28, RK 16
- Fertigkeiten: Einschüchtern +6, Schusswaffen +7, Nahkampf +5, Spurenlesen +3
- Ausrüstung: Dienstpistole, Handschellen, Polizeifunkgerät
- Besondere Fähigkeit: *Polizeiblick* – +2 auf Einschüchtern oder Verhören, wenn er in Uniform auftritt

---

Bürgermeister Charles Whitford – Politiker

„Panik ist das Ende einer Karriere, und das gilt auch für meine."

Ein charismatischer, aber eitler Politiker in den 50ern, stets in Maßanzug, der die Gala als Bühne für sich selbst nutzen will. Ihm geht es nicht um Wahrheiten, sondern darum, dass Presse und Gesellschaft keinen Skandal wittern. Er behindert Ermittlungen, solange das Rampenlicht droht – doch im Chaos verliert er rasch die Contenance.

- **MOTIVATION:** Image, Wiederwahl, Prestigeveranstaltungen.
- **STÄRKEN:** Charme, Redekunst.
- **SCHWÄCHEN:** Feigheit, Eitelkeit, unbrauchbar in Gefahr.

Spielwerte (Grimm D20):

- ST 9, GE 11, KO 10, IN 12, WE 11, CH 16
- TP 10, RK 11
- Fertigkeiten: Diplomatie +6, Bluffen +5, Gesellschaftskunde +4
- Ausrüstung: Redeunterlagen, goldene Uhr, Zigarre
- Besondere Fähigkeit: *Rhetoriker* – kann Menschenmengen beruhigen (+2 Diplomatie bei Gruppen), scheitert aber bei echter Gefahr

---

Dr. Henry Ward – Gerichtsmediziner (Neben-NSC)

„Können Sie sich vorstellen, wie groß die Kiefer gewesen sein müssen?"

Ein junger, noch etwas idealistischer Gerichtsmediziner, fasziniert vom bizarren Fall. Er liefert den SCs wichtige forensische Details (Giftspuren, Art der Wunden).

Spielwerte (Grimm D20):

- ST 10, GE 12, KO 12, IN 14, WE 13, CH 12
- Fertigkeiten: Medizin +7, Naturkunde +4, Psychologie +3
- Ausrüstung: Klemmbrett, Skalpell

Die Mbwun-Kreatur – Das Relikt selbst

„Ein Mensch, der das Kraut der Götter kostete, ist kein Mensch mehr."

Die Kreatur ist der tragische Überlebende der Expedition – verwandelt durch die Blätter in etwas Unmenschliches. Sie ist groß, schwarz behaart, mit langen Klauen und Reißzähnen, in der Lage, sich lautlos durch enge Schächte zu bewegen. Sie tötet nicht aus Hunger, sondern weil der Drang in ihr unstillbar ist.

Spielwerte (Grimm D20):

- ST 18, GE 16, KO 20, IN 8, WE 12, CH 6
- TP 50, RK 18
- Angriffe: Klauen (2W6+5), Giftbiss (1W8 + Zähigkeit SG 18, Gift = Lähmung 1W4 Runden)
- Fähigkeiten: Dunkelsicht 18 m, Wandkletterer, Panikschrei (Willenswurf SG 15, sonst 1 Runde Flucht)
- Schwäche: Vernichtung des Reliks schwächt die Kreatur um -2 auf alle Angriffe und -10 TP
- Motivation: Getrieben von unstillbarem Hunger, kaum Kontrolle über sich selbst

🎲 SPIELLEITERKAPITEL

🎭 Grundidee

„Das Relikt“ ist ein Ermittlungs- und Survival-Szenario, das sich ideal für 1–2 Spieler eignet. Der Fokus liegt auf dem langsamen Aufdecken eines schrecklichen Geheimnisses und dem stetigen Aufbau von Spannung – bis zum explosiven Finale im Museum.
Die Handlung lässt sich grob in drei Phasen gliedern:

1. **Ungewissheit** – Spuren, Schatten, widersprüchliche Aussagen.
2. **Konfrontation** – erste Angriffe der Kreatur, steigende Panik.
3. **Enthüllung & Endkampf** – Relikt, Mutation, Untergang oder Vernichtung.

Ablaufstruktur

Phase 1 – Ermittlungen

- **Tatortkeller**: Spieler finden Blut, Krallenabdrücke, zerfetzte Leiche.
- **Handouts**: Polizeibericht, Tagebuchseite, Zeitungsausschnitt.
- **Spielleiterhinweis:**
  - Zeige die Kreatur nicht direkt. Arbeite mit Geräuschen, Blutspuren, Schatten.
  - Lass NSCs widersprüchlich auftreten: Calder (Vertuschung), Ortega (Angst), Doyle (Skepsis).

Phase 2 – Schatten im Museum

- **Nächtliche Streifzüge**: Spieler hören Geräusche, finden tote Tiere aus der Präparatensammlung, riechen Verwesung.
- **Zwischenfälle**: Ein Wachmann verschwindet, Schreie hallen durch Schächte.
- **Probevarianten**:
  - **Wahrnehmung SG 15** → flackernde Augen im Dunkeln.
  - **Spurenlesen SG 16** → Kratzspuren führen zu Lüftungsschächten.
  - **Furchtprobe SG 12–14** → Erster Kontakt mit der Grausamkeit.

Phase 3 – Gesellschaft & Intrigen

- **Bürgermeister Whitford**: verlangt Vertuschung.
- **Presse**: Reporter wollen Schlagzeilen.
- **Polizei**: Doyle zweifelt, kann aber zum Verbündeten werden.
- **Konflikt:** Calder blockiert Informationen, Ortega bricht fast zusammen.

Phase 4 – Die Gala

- **Atmosphäre:** Festlich, Champagner, Musik. Gäste bestaunen das Relikt.
- **Hinweis:** Spieler können das „Pflanzenrelikt“ untersuchen.
- **Erster Bruch:** Stromausfall – Schreie – Chaos.
- **Probe:** Besucher beruhigen (Charisma SG 14), Ausgänge sichern (Geschick SG 15), Panik kontrollieren.

Phase 5 – Panik & Jagd

- Die Kreatur bricht ein, Gäste werden angefallen.
- Spieler müssen gleichzeitig Leben retten, Spuren sichern und entscheiden: verfolgen oder evakuieren?
- **Furchtprobe SG 16** – erste klare Sicht auf das Monster.

Phase 6 – Ursprung & Finale

- **Archivkeller:** Expeditionstagebuch, Hinweise zur Pflanze.
- **Endkampf:** Unterirdische Gänge, enge Schächte, flackernde Lampen.
- **Optionen:**
  - Relikt zerstören (Brand, Chemikalien) → Monster geschwächt.
  - Monster direkt bekämpfen.
  - Riskanter Versuch: Kommunikation (Charisma SG 20) → Menschlichkeit blitzt kurz auf.

🔗 Beziehungsnetz der NSCs

- **Calder**: will Relikt geheim halten; sieht Doyle und Pendleton als Hindernis.
- **Ortega**: weiß die Wahrheit, schweigt aus Angst; Calder drängt ihn zum Schweigen.
- **Doyle**: glaubt zunächst nicht an Monster; Respekt für Pendleton möglich.
- **Whitford**: politischer Druck; will die Ausstellung um jeden Preis durchziehen.
- **Ward**: neutrale Quelle, liefert forensische Fakten.
- **Kreatur (Mbwun)**: unkontrollierbar, aber tragisch – Überlebender der Expedition.

🎲 Begegnungstabellen

Zufallsbegegnungen im Museum (bei Streifzügen)

Würfle 1W6:

1. Geräusch im Schacht – nur eine Ratte.
2. Blutspur, frisch.
3. Wachmann – tot, zerfetzt.
4. Flackernde Lampe → Furchtprobe SG 12.
5. Schatten der Kreatur huscht vorbei.
6. Die Kreatur attackiert (kurze Szene, kein Endkampf).

Begegnungen während der Gala

Würfle 1W4:

1. Gast schreit, Glas fällt zu Boden → Panik.
2. Pressefotograf knipst, entdeckt Blutspuren.
3. Bürgermeister verlangt Schutz – bindet Spielerkräfte.
4. Kreatur erscheint kurz, nimmt Opfer, verschwindet.

Spannungsaufbau

- **Weniger zeigen, mehr andeuten.**
- Geräusche, Gerüche, Spuren sind stärker als direkte Kämpfe.
- Gib den Spielern die Möglichkeit, sich wichtig zu fühlen: nur sie sehen das ganze Bild.
- Arbeite mit **Zeitdruck** (Vorbereitung auf Gala, tickende Uhr bis zur Katastrophe).

🏆 Enden

- **Triumph:** Relikt vernichtet, Kreatur stirbt. Museum beschädigt, aber Gäste überleben.
- **Teilerfolg:** Kreatur besiegt, Relikt bleibt erhalten → Gefahr bleibt bestehen.
- **Scheitern:** Kreatur entkommt mit Relikt → offenes Ende, Furcht vor Fortsetzung.

💡 Tipps für den Spielleiter

- Nutze **Handouts** aktiv: Gib sie zur rechten Zeit, um Spieler zu fesseln.
- Baue **Furchtmechanik** ein: je öfter SC die Kreatur sieht, desto schwerer die Proben.
- Lass die Spieler entscheiden, ob sie „Helden“ oder „Wissende im Schatten“ sein wollen – beide Wege sind möglich.

📖 Alaric Pendleton: Attic – Das Herz der Schatten

Einleitung

„New York atmet schwer in diesen Tagen. Unter den Straßen fließt nicht nur Wasser, sondern auch Blut. Der Lärm der U-Bahn übertönt das Flüstern der Dunkelheit, doch wer tief genug steigt, hört ein anderes Herz schlagen. Agent Pendleton weiß, dass das Relikt nicht zerstört wurde – nur verschluckt von den Schatten. Und jetzt, im Untergrund, erwacht etwas, das nie hätte erwachen dürfen …“

Szenen

Kapitel 1 – Auftrag in der Tiefe

- **Vorlesetext:**
  „Das Büro roch nach kaltem Kaffee und alten Akten. Pendleton hörte nur die Worte: ‚Keller. Untergrund. Verschwundene Polizisten.‘ Die Akte war dünn, doch die Gefahr dick wie Rauch. Eine alte Bekannte, Dr. Fenton, hatte Spuren gefunden, die niemand deuten konnte – außer ihm.“
- Auftraggeber: Polizeibehörde New York (Captain D’Agosta als alter Kontakt).
- Erste Hinweise: seltsame Knochenfunde, verschwundene Obdachlose, ein uralter Tunnelkomplex unter der Stadt.

Kapitel 2 – Begegnung mit den Alten Bekannten

- Pendleton trifft:
  - **Dr. Katherine Fenton** – Anthropologin, kennt ihn noch aus dem Museum-Fall.
  - **Lt. D’Agosta** – rau, verbittert, aber loyal.
  - **Sergeant Hollis** – junger Cop, unsicher, der später verschwinden wird.

Kapitel 3 – Erste Spur im Untergrund

- **Szene: Die Tunnel**
  Dunkle Schächte, U-Bahn-Gänge, verlassene Stationen. Geräusche, die nicht von Ratten stammen.
  - Probe *Wahrnehmung (SG 15)* → Fußspuren: nicht menschlich.
  - Probe *Wissen (Okkult)* → Glyphen an den Wänden, erinnern an Maya-Symbole (Anknüpfung ans erste Szenario).

Kapitel 4 – Der Angriff

- Gruppe wird im Tunnel attackiert.
  - **Kreaturen**: Blutbad-Scherbenwesen (Überreste des Relikts, die sich zu neuem Körper formen).
  - Hollis wird verschleppt.
  - NSCs kämpfen, Pendleton steht im Zentrum.

Kapitel 5 – Das Attic

- Verlassene Katakomben-Kammern tief unter Manhattan.
  - Schädelkammer, Ritualnischen, Knochenkunstwerke.
  - Ein „Attic“ (Speicherraum der Toten) – Lagerstätte für uralte Wesen, hier ruht der *Herzstein des Relikts*.
  - Handout: Zersetzte Tagebuchseiten einer Expedition aus dem 19. Jh., die schon hier war.

Kapitel 6 – Offenbarung

- Dr. Fenton erklärt: Das Wesen aus dem Museum war nur ein Vorläufer. Der *Herzstein* erzeugt neue Brut, die sich an die Umgebung anpasst.
- D’Agosta will sprengen, Fenton will sichern – Pendleton muss entscheiden.

Kapitel 7 – Finale Konfrontation

- **Das neue Reliktwesen** (viel größer, halb aus Stein, halb Fleisch).
- Kämpfen im Gewölbe.
- Alternative: Ritual mit Glyphen kann den Herzstein neutralisieren → SG hoch, Risiko groß.
- Finale Flucht: Tunnel stürzt ein, Wasser bricht ein, Zeitdruck.

Charaktere

- **Lt. Vincent D’Agosta**
  – Werte: Zäh, loyal, mit Pumpgun.
- **Dr. Katherine Fenton**
  – Werte: Wissen (Okkult, Anthropologie), keine Kämpferin.
- **Sergeant Hollis**
  – Jung, unsicher, Opfer im Untergrund.

NSC Gegner: Herzstein-Kreatur

Typ: Abscheulichkeit (Monstrum, Reliktbrut)
Größe: Groß (ca. 3 m hoch, klobig)
Herkunft: Aus dem *Herzstein* neu gewachsene Reliktform, halb Fleisch, halb mineralisierte Knochenschicht.

Spielwerte

Eigenschaft	Wert
GES (Geschicklichkeit)	12
ST (Stärke)	22
KO (Konstitution)	20
IN (Intelligenz)	6

Eigenschaft	Wert
WE (Weisheit)	10
CH (Charisma)	6
Kampfwerte	
RK (Rüstungsklasse)	18 (teilweise steinerne Haut)
TP (Trefferpunkte)	88
Bewegung	9 m (kriechend, stoßartig schnell)
Initiative	+2

Rettungswürfe

Reflex	+3
Zähigkeit	+9
Wille	+2

⚔️ Angriffe

- **Klaue**: +10 Angriff, 2W8+6 Schaden, bei Kritischem Treffer → *Zerreißen* (zusätzliche 1W6 Schaden, Ziel muss Zähigkeit SG 16 bestehen, sonst **am Boden liegend**).
- **Schulterramme**: +8 Angriff, 2W10 Schaden, Gegner muss Reflex SG 15 → bei Misslingen zu Boden gestoßen.
- **Biss**: +9 Angriff, 1W10+4 Schaden, zusätzlich Infektion (siehe unten).

Besondere Fähigkeiten

- **Herzstein-Puls**: Alle 1W4 Runden sendet die Kreatur eine Schockwelle aus → Umkreis 6 m, alle müssen Zähigkeit SG 17 bestehen oder 1W6 Schaden + *Benommen 1 Runde*.
- **Mineralhaut**: 5/– Schadensreduktion (außer gegen Sprengstoff oder schwere Waffen).
- **Tunneljäger**: Vorteil auf Würfe bei Verstecken und Wahrnehmung im Untergrund.
- **Infektion**: Biss kann Sporen übertragen (Zähigkeit SG 16) → bei Misslingen langsamer körperlicher Verfall (innerhalb von Tagen, nicht sofort relevant fürs Szenario, aber als Bedrohung nutzbar).

😈 Verhalten & Taktik

- Halb-tierisch, halb-strategisch: Greift zuerst den Schwächsten an (z. B. Sergeant Hollis).
- Verteidigt den *Herzstein* um jeden Preis.
- Brüllt ohrenbbetäubend (reine Atmosphäre, kann aber –2 auf Willenswürfe der SCs geben).

🎭 Erzählerische Wirkung

- Körper wirkt grotesk „aufgeschichtet“: Knochenplatten, pulsierende rote Adern, steinartige Wucherungen.
- In Dunkelheit leuchtet der *Herzstein* schwach durch die Brust.
- Jede Verletzung dampft und riecht nach Schwefel und Eisen.

🔮 Alternative Lösung: Das Glyphen-Ritual

Vorlesetext (Einstieg)

„Die Glyphen an den Wänden flammen schwach auf, sobald das Herzstein-Wesen näherkommt. Es ist, als ob die Wände selbst atmen würden. Pendleton spürt: Hier gibt es eine andere Waffe – nicht aus Stahl oder Feuer, sondern aus Worten und Blut.“

Voraussetzungen

- Mindestens **eine Szene vorher** müssen die Glyphen untersucht worden sein.
- **Probe Okkultes Wissen (SG 18)** oder **Linguistik (SG 20)** → Entziffern der Bedeutung.
- Erkenntnis: Die Glyphen bilden einen Bannkreis, der das *Herz des Relikts* in Schlaf zurückzwingen kann.

Durchführung des Rituals

1. **Vorbereitung** (2 Runden):
   - Pendleton muss mit Kreide oder Blut die Glyphen nachzeichnen.
   - Probe *Geschicklichkeit (SG 15)* → gelingt, Linie bleibt ununterbrochen.
   - Misslingen → die Linie bricht, Ritual verzögert sich um 1 Runde.
2. **Aktivierung** (1 Runde):
   - Pendleton spricht die Worte. Probe *Wissen (Okkult) SG 16* oder *Willenskraft SG 18*.
   - Bei Misslingen: Rückstoß → 1W6 Schaden durch geistigen Schock.
3. **Bindung** (3 Runden):
   - Die Kreatur muss innerhalb des Bannkreises bleiben.
   - Jede Runde → Kreatur macht **Stärkeprobe (SG 22)**.
   - Gelingt → sie bricht aus, Ritual scheitert.
   - Misslingt → Bann verstärkt sich.

4. **Vollendung**:
    - Nach 3 Runden → Herzstein pulsiert schwächer, Kreatur brüllt und zerfällt zu Knochenstaub und Stein.
    - Zurück bleibt nur der Herzstein (inaktiv, aber unzerstört).

Risiken

- **Zeitdruck:** NSCs (z. B. D'Agosta) müssen die Kreatur beschäftigen, während Pendleton das Ritual vollzieht.
- **Gefahr:** Ein einzelner Fehler in den Glyphen oder wenn Pendleton getroffen wird → Ritual bricht ab.
- **Langzeitfolgen:** Herzstein bleibt erhalten → Gefahr, dass er erneut erwacht.

Spielerische Wirkung

- Stellt eine intellektuelle, nervenaufreibende Alternative zum Kampf dar.
- Passt perfekt zu einem **Ein-Spieler-Szenario**, da Pendleton als Enigmaloge hier seine Stärken ausspielt.
- Dilemma: Zerstörung (Gewalt) oder Bann (Kontrolle, aber mit Risiko für die Zukunft).

Handouts

Handout 1 – Polizeibericht (Fund im Revier)

*„New York Police Department – Abteilung für Vermisstenfälle
Datum: 12. Oktober
Betreff: Tunnelabschnitt 14B

• Drei vermisste Beamte (Patrouille Nacht 12.10., 02:13 Uhr)
• Letzter Funkkontakt: ‚Bewegung voraus … nicht menschlich …' – danach Signalabriss
• Fundort: Blutspuren an Schacht 14B, Schuhreste, zerbrochene Taschenlampe
• Keine Leichen
• Einsatzfortsetzung derzeit ausgesetzt (Gefahrenlage unklar)"*

Handout 2 – Tagebuchseiten einer Expedition (19. Jahrhundert)

(gefunden in einer verrotteten Kiste im Attic, Seiten teilweise zerfressen)

*„… der Abstieg dauerte zwei Tage. Die Hitze nahm ab, doch das Herz blieb warm.
Wir fanden die Kammer. Knochen, geordnet, fast wie ein Altar.

Das Herz – rot wie glühendes Eisen, von Pulsadern umschlungen – lag inmitten der Schädel.
Wir wagten nicht, es zu berühren. Doch als wir zurückkehrten, fehlte einer von uns.
Wir hörten ihn noch schreien, aber nicht mit seiner eigenen Stimme."*

Handout 3 – Anthropologisches Gutachten (Dr. Katherine Fenton)

(Kopie, Pendleton erhält es direkt von ihr)

„Analyse der Knochenfunde, Tunnelabschnitt 14B:
– Morphologie teilweise menschlich, teilweise animalisch (Hybridstrukturen)
– Knochendichte ungewöhnlich hoch, mineralisiert wie bei Fossilien
– Schnittspuren fehlen; stattdessen Wachstumsanzeichen → Knochen haben sich nach dem Tod weitergebildet
Hypothese: Parasitäres Wachstum oder ‚sekundäre Geburt' unbekannter Art.
Empfehlung: Sicherung weiterer Proben, sofortige Sperrung des Geländes."

Handout 4 – Ritualnotizen (Glyphenabschrift)

(Zettel, den Pendleton in einer Metallkassette im Attic findet; halb verbrannt)

*„Die Zeichen sind älter als jede bekannte Kultur.
Sie sprechen von Bann und Ruhe.

1. Kreis aus Blut oder Kreide, keine Unterbrechung.
2. Worte: *„Ka-thuun, Na-har, Oss-trei"* – dreimal gesprochen.
3. Das Herz soll still werden, wenn die Linien rein sind.

Warnung: Wenn der Kreis bricht, erwacht das Herz von Neuem."*

Handout 5 – Lageplan des Attic (Notizen aus dem 19. Jh.)

(Ein gefaltetes, von Hand gezeichnetes Fragment, das Spielercharaktere finden können)

*„Zugang durch Tunnel 14B – eiserne Tür → dahinter Stufen.
– Erste Kammer: Schädelnische
– Zweite Kammer: Wasserbecken, Glyphen an den Wänden
– Dritte Kammer: DAS HERZ

Achtung: Gänge verändern sich. Geräusche folgen dem Licht."*

Handout 6 – Persönlicher Brief von Sergeant Hollis (optional, für mehr Drama)

(Gefunden in seinem Spind, bevor er in die Tunnel verschwindet)

„Lieber Vince,
ich weiß, du hältst mich für grün hinter den Ohren. Aber ich will dir beweisen, dass ich's drauf habe. Wenn wir den Fall lösen, vielleicht hört man dann endlich auf, mich ‚Rookie' zu nennen.
– Hollis"

📑 Handout 7 – Zeitungsfragment (New York Gazette, 11. Oktober)

*„**Verschwundene im Schatten der Stadt**

(am besten relativ zu Anfang der Szenarios aushändigen)

In den letzten drei Wochen häufen sich Berichte über verschwundene Personen im Bereich der Central Park Unterführung und angrenzender Tunnel. Augenzeugen sprechen von ‚Gestalten im Dunkeln' und einem widerwärtigen Geruch nach Eisen und Schwefel.

Unter den Vermissten befinden sich mehrere Obdachlose sowie zwei Arbeiter der Metropolitan Transit Authority.
Die Polizei schweigt zu den Ermittlungen, verweist jedoch auf ‚andauernde Untersuchungen'.

Ein Zeuge, der anonym bleiben möchte, behauptete:
‚Es war kein Mensch. Ich schwöre, ich sah es sich an der Wand bewegen – wie ein Schatten, aber mit Zähnen.'

Die Behörden raten, nach Einbruch der Dunkelheit den Bereich um Tunnel 14B zu meiden."*

📑 Handout 8 – Tonband-Transkript (Fund im Tunnel, beschädigt)

*„[Rauschen, Stimmen im Hintergrund]
… ja, wir sind im Abschnitt 14B … alles still …
Moment, was war das? … hörst du das Tropfen? Nein, das … das Atmen.

[Stille, dann ein metallisches Kratzen]
… Jesus, das ist keine Ratte … die Wände … sie bewegen sich …

[Panische Stimmen, Schritte, Funk knackt]
– Halt die Lampe höher!
– Da ist etwas im Wasser!

[Schreie, ein Schuss fällt]
… oh Gott … es … es kommt durch die Wand …

[lautes Brüllen, verzerrt, dann ein Schrei, abruptes Bandende]"*

🎭 SPIELLEITER-KAPITEL

Überblick

Dieses Szenario ist die Fortsetzung von *Relic*. Der Spieler führt **Agent Pendleton** (Enigmaloge, Ermittler), unterstützt von NSCs (Dr. Fenton, Lt. D'Agosta, Sergeant Hollis). Es spielt tief unter New York, in Tunneln und Katakomben. Ziel: Die Quelle der Reliktbrut finden – und entscheiden, ob sie vernichtet oder gebannt wird.

- **Spielerzahl:** 1 (Pendleton)
- **Dauer:** 1 langer Abend (4–6 Stunden)
- **Thema:** Dunkelheit, Enge, urbane Unterwelt, Entscheidung zwischen Zerstörung oder Bann

---

📑 Szenenübersicht

1. Auftakt (Büro, Auftrag)

- Einstieg mit Polizeibericht (Handout 1).
- D'Agosta bittet Pendleton um Hilfe.
- Stimmung: sachlich, aber unterschwellig verzweifelt.

2. Erste Begegnungen (Treffen der NSCs)

- Pendleton trifft Dr. Fenton und Sergeant Hollis.
- Handout 3 (Anthropologisches Gutachten).
- Wichtig: D'Agosta = Pragmatiker, Fenton = Forscherin, Hollis = Opferrolle.

3. Einstieg in die Tunnel

- Handout 7 (Zeitungsartikel) kann als Aufhänger dienen.
- Erste Spuren: Glyphen, Blut, seltsame Knochen.
- Probe *Wahrnehmung SG 15* → führt zu Handout 2 (Expeditionstagebuch).

4. Angriff im Tunnel

- Herzstein-Scherbenwesen greifen an.
- Hollis wird verschleppt.
- NSCs geraten in Gefahr, Pendleton muss Entscheidungen treffen.

5. Das Attic

- Handout 5 (Lageplan-Fragment) → Orientierung.
- Räume nacheinander:
  - Schädelnische (psychologischer Druck, *Willenswurf SG 14*).
  - Wasserbecken mit Glyphen (Probe Okkult SG 18 → Handout 4).
  - Herzkammer.

6. Finale Begegnung

- Herzstein-Kreatur erscheint.
- Kampfwerte siehe Kreaturenprofil.
- Alternative: Ritual (Handout 4) → Bann statt Zerstörung.
- Handout 8 (Tonband) kann als Vorwarnung kurz davor eingesetzt werden.

7. Entscheidung & Flucht

- Gewölbe stürzt ein, Wasser bricht ein.

- Zeitdruck! Pendleton muss entscheiden:
  - **D'Agosta-Lösung:** Sprengung → Herzstein zerstört, aber hoher Schaden.
  - **Fenton-Lösung:** Ritual → Herzstein gebannt, aber Gefahr bleibt latent.
  - **Eigene Lösung:** Spieler darf kreativ werden.

🔑 Wichtige Hinweise für den SL

Atmosphäre

- Nutze **Geräusche**: tropfendes Wasser, ferne Züge, dumpfe Schreie.
- **Lichtmangel**: beschreibe das Flackern der Taschenlampen, das Echo der Schritte.
- Lass die NSCs immer wieder Zweifel äußern, um Druck aufzubauen.

Pacing

- Wechsel zwischen **Erkundung (Spuren) → Gefahr (Angriffe) → Enthüllung (Handouts)**.
- Alle 20–30 Minuten ein neuer Schockmoment.

Einsatz der NSCs

- **D'Agosta:** Unterstützer im Kampf, Stimme der Vernunft.
- **Dr. Fenton:** Liefert okkultes Wissen, will wissenschaftliche Sicherung.
- **Hollis:** Dient als Opfer und dramaturgischer Hebel (tragisches Element).

Handouts im Spiel

- **1 & 7**: Am Anfang (Investigation).
- **3**: Vor dem Abstieg.
- **2 & 5**: In den Tunneln.
- **4**: Im Attic, als Alternative zum Kampf.
- **6**: Optional, für Emotion.
- **8**: Kurz vor dem Finale, zur Einstimmung.

🎲 Proben & SG-Empfehlungen

- Wahrnehmung (Spurenlesen, Geräusche): SG 15
- Wissen (Okkult, Anthropologie): SG 16–18
- Willenskraft gegen Angst: SG 14–17
- Geschick beim Ritual: SG 15
- Willenskraft beim Ritual: SG 18
- Zähigkeit gegen Herzstein-Schockwelle: SG 17

⚖️ Enden

- **Zerstörung:** Herzstein zertrümmert, Monster besiegt, Tunnel stürzt ein → Pendleton überlebt knapp, D'Agosta schwer verletzt, Fenton enttäuscht.

- **Bann:** Ritual gelingt, Herzstein schläft → Monster zerfällt, aber Herz bleibt. Zukunft offen, Fenton zufrieden, D'Agosta misstrauisch.
- **Scheitern:** Ritual bricht ab oder Kampf geht verloren → NSCs sterben, Pendleton flieht, Herzstein bleibt aktiv → Abenteuerende offen für Fortsetzung.

💡 Tipps für Ein-Spieler-Leitung

- Gib Pendleton oft die Möglichkeit, selbst die Entscheidung zu treffen.
- NSCs sollen ihn nicht überstrahlen, nur unterstützen.
- Baue kleine **innere Monologe** (Vorlesetexte) ein, um Spannung zu halten.
- Ein Spieler sollte immer wissen: *Seine Entscheidung kippt den Fall.*

📋 Schnellreferenz

Szene	Ort / Ereignis	Handouts	Proben (SG)	NSCs / Hinweise
1. Auftrag	Büro, Fallübernahme	Handout 1 (Polizeibericht), Handout 7 (Zeitungsfragment)	–	D'Agosta bittet um Hilfe
2. Treffen	Polizeirevier	Handout 3 (Gutachten)	–	Fenton: Wissen, Hollis: Rookie
3. Tunnelabstieg	Schacht 14B	Handout 2 (Expeditionstagebuch)	Wahrnehmung 15	Erste Glyphen, seltsame Knochen
4. Angriff	Dunkler Tunnel	–	Wille 14, Reflex 15	Scherbenwesen greifen an, Hollis verschwindet
5. Attic (Vorraum)	Schädelkammer, Wasserbecken	Handout 5 (Lageplan)	Okkult 18	Glyphen erkannt, Bannkreis möglich
6. Vorbereitung	Glyphenraum	Handout 4 (Ritualnotizen)	Okkult 18 / Linguistik 20	Fenton drängt zum Ritual
7. Finale	Herzkammer	Handout 8 (Tonband)	Kampf: siehe Werte / Ritual: Geschick 15, Wille 18, Zähigkeit 17	Herzstein-Kreatur erscheint
8. Entscheidung	Einsturz, Flucht	–	–	Zerstören (D'Agosta) oder Bann (Fenton)

🎭 NSCs

🎭 NSC-Kurzprofil

- **D'Agosta**: Kämpferisch, pragmatisch → „Spreng es in die Luft!"
- **Dr. Fenton**: Okkult, idealistisch → „Wir müssen es bannen!"
- **Hollis**: Rookie, Opferrolle → verschwindet im Tunnel

👮 Lt. Vincent D'Agosta – Der Pragmatiker

„Ein Cop aus der alten Schule. Wenig Geduld für Theorien, aber loyal bis zum Letzten."

Klasse/Archetyp: Ermittler (Polizei)
Stufe: 5
Gesinnung: Rechtschaffen neutral

- **ST:** 16
- **GES:** 12
- **KO:** 14
- **IN:** 10
- **WE:** 13
- **CH:** 11

Kampfwerte:

- RK: 16 (Schutzweste)
- TP: 34
- Initiative: +1
- Angriff: Pumpgun +6, 2W8 Schaden (Schrot), Reichweite 6 m
- Pistole +5, 1W10 Schaden

Rettungswürfe:

- Reflex: +3
- Zähigkeit: +5
- Wille: +2

Fertigkeiten:

- Einschüchtern +7
- Spurenlesen +5
- Wahrnehmung +6
- Schusswaffen +8

Ausrüstung: Pumpgun, Dienstpistole, Taschenlampe, Funkgerät.

Dr. Katherine Fenton – Die Anthropologin

„Sie sieht Muster in Knochen, wo andere nur Staub sehen.“

Klasse/Archetyp: Akademikerin (Wissenschaftlerin)
Stufe: 4
Gesinnung: Neutral gut

- **ST:** 8
- **GES:** 11
- **KO:** 10
- **IN:** 17
- **WE:** 14
- **CH:** 12

Kampfwerte:

- RK: 12
- TP: 18
- Initiative: +0
- Angriff: Improvisierte Waffe (Brechstange) +1, 1W6 Schaden

Rettungswürfe:

- Reflex: +1
- Zähigkeit: +2
- Wille: +6

Fertigkeiten:

- Wissen (Anthropologie) +10
- Wissen (Okkultes) +8
- Sprachen (Latein, Maya, Spanisch)
- Recherche +9
- Wahrnehmung +4

Spezial: Kann Glyphen im Attic entziffern und Pendleton beim Ritual unterstützen (+2 auf Okkult-Proben, wenn sie mithilft).

Ausrüstung: Feldnotizen, Kreide, Kamera, kleine Taschenlampe.

👮 Sergeant Hollis – Der Rookie

„Noch grün, aber voller Willen, sich zu beweisen. Die Dunkelheit wird ihn zuerst holen.“

Klasse/Archetyp: Polizist (Streifendienst)
Stufe: 2
Gesinnung: Neutral

- **ST:** 13
- **GES:** 12
- **KO:** 12

- **IN:** 10
- **WE:** 10
- **CH:** 11

Kampfwerte:

- RK: 14
- TP: 17
- Initiative: +1
- Angriff: Pistole +3, 1W10 Schaden
- Schlagstock +2, 1W6+1 Schaden

Rettungswürfe:

- Reflex: +2
- Zähigkeit: +3
- Wille: +1

Fertigkeiten:

- Schusswaffen +4
- Einschüchtern +3
- Erste Hilfe +2
- Wahrnehmung +3

Ausrüstung: Dienstpistole, Schlagstock, Taschenlampe.

Dramatische Funktion: Wird im Tunnel verschleppt → klassischer Opfer-Narrativ für Spannung.

🩸 Herzstein-Kreatur (Finale-Monster im Attic)

Typ: Abscheulichkeit (Monstrum, Reliktbrut)
Größe: Groß (ca. 3 m hoch, klobig)
Herkunft: Aus dem *Herzstein* neu gewachsene Reliktform, halb Fleisch, halb mineralisierte Knochenschicht.

📜 Spielwerte (Grimm D20)

Eigenschaft	Wert
GES (Geschicklichkeit)	12
ST (Stärke)	22
KO (Konstitution)	20
IN (Intelligenz)	6
WE (Weisheit)	10
CH (Charisma)	6

Kampfwerte

RK (Rüstungsklasse)	18 (teilweise steinerne Haut)
TP (Trefferpunkte)	88
Bewegung	9 m (kriechend, stoßartig schnell)
Initiative	+2

Rettungswürfe

Reflex	+3
Zähigkeit	+9
Wille	+2

⚔️ Angriffe

- **Klaue**: +10 Angriff, 2W8+6 Schaden, bei Kritischem Treffer → *Zerreißen* (zusätzliche 1W6 Schaden, Ziel muss Zähigkeit SG 16 bestehen, sonst **am Boden liegend**).
- **Schulterramme**: +8 Angriff, 2W10 Schaden, Gegner muss Reflex SG 15 → bei Misslingen zu Boden gestoßen.
- **Biss**: +9 Angriff, 1W10+4 Schaden, zusätzlich Infektion (siehe unten).

🩹 Besondere Fähigkeiten

- **Herzstein-Puls**: Alle 1W4 Runden sendet die Kreatur eine Schockwelle aus → Umkreis 6 m, alle müssen Zähigkeit SG 17 bestehen oder 1W6 Schaden + *Benommen 1 Runde*.
- **Mineralhaut**: 5/– Schadensreduktion (außer gegen Sprengstoff oder schwere Waffen).
- **Tunneljäger**: Vorteil auf Würfe bei Verstecken und Wahrnehmung im Untergrund.
- **Infektion**: Biss kann Sporen übertragen (Zähigkeit SG 16) → bei Misslingen langsamer körperlicher Verfall (innerhalb von Tagen, nicht sofort relevant fürs Szenario, aber als Bedrohung nutzbar).

😈 Verhalten & Taktik

- Halb-tierisch, halb-strategisch: Greift zuerst den Schwächsten an (z. B. Sergeant Hollis).
- Verteidigt den *Herzstein* um jeden Preis.
- Brüllt ohrenbetäubend (reine Atmosphäre, kann aber –2 auf Willenswürfe der SCs geben).

🎭 Erzählerische Wirkung

- Körper wirkt grotesk „aufgeschichtet“: Knochenplatten, pulsierende rote Adern, steinartige Wucherungen.
- In Dunkelheit leuchtet der *Herzstein* schwach durch die Brust.
- Jede Verletzung dampft und riecht nach Schwefel und Eisen.

Mini-Kampagne Pendleton: The Strain - Seattle

(basiert auf Agent Pendergast von Preston / Child sowie der TV Serie „The Strain“)

- **Ort:** Seattle (Sturm- und Nebelkulisse, Hafenviertel, Space Needle als ferne Landmarke, Untergrundtunnel, verlassene Banken)
- **Zeit:** Gegenwart, Herbst – viele Regentage, frühe Dunkelheit
- **Ton:** Apokalyptischer Vampirhorror, zwischen Verschwörung, Ermittlung und purem Überlebenskampf

---

📖 Szenario I – *Das tote Flugzeug*

(Seattle–Tacoma International Airport)

Einstieg

Pendleton wird zum Flughafen gerufen. Eine Maschine aus Berlin ist gelandet, doch niemand antwortet. Alle 210 Passagiere scheinen tot.

Vorlesetext:
„Der Nebel liegt schwer über dem Rollfeld. Blaue Lichter markieren die Spur der gelandeten Maschine. Kein Motor läuft, kein Licht brennt. Sie wirkt wie ein verendetes Tier, das niemand anrühren will.“

Szenen

1. **Ankunft am Tatort**
   - Ermittler der TSA, Flughafenpolizei, CDC stehen ratlos.
   - Erste Andeutung von Konflikten: Palmer Industries drängt auf diskrete Abwicklung.
   - *Probe Psychologie SG 15:* Palmer-Leute wirken zu nervös für einen „normalen Unfall“.
2. **Boarding**
   - Tote Passagiere wirken, als wären sie eingeschlafen.
   - Keine Blutspuren, keine Verletzungen.
   - *Probe Medizin SG 16:* Fast völlige Blutleere.
   - *Probe Wahrnehmung SG 14:* Leises Kratzen in den Gepäckfächern.
3. **Die Kisten im Frachtraum**
   - Ein alter Sargkasten voller Erde.
   - *Okkultes Wissen SG 18:* Verbindung zu osteuropäischer Vampirtradition.
   - Gefahr: Ein Strigoi-Larve (Wurm) kriecht heraus und springt auf einen Wachmann.

4. **Die Toten erwachen**
    - Leichen bewegen sich ruckartig, Augen öffnen, Zungen schnappen heraus.
    - Massenpanik, Flucht in die Terminals.
    - *Kampfoption:* Einzeln sind die Strigoi besiegbar – im Schwarm nicht.
5. **Vertuschung**
    - Palmer Industries sorgt für sofortige Quarantäne und Medienkontrolle.
    - *Probe Diplomatie SG 16:* Pendleton kann verhindern, dass er selbst kaltgestellt wird.

Abschluss

Pendleton erkennt: Hier ist keine Krankheit am Werk – sondern eine parasitäre Vampirseuche. Doch offiziell gilt: „mysteriöse Infektion unbekannter Herkunft".
Er ahnt, dass dies nur der Anfang ist.

📖 Szenario II – *Die Seuche der Nacht*

(Seattle, verschiedene Bezirke)

Einstieg

Eine Woche später: Meldungen über verschwundene Familien, Blutleere Opfer, merkwürdige Tiere. Seattle driftet ins Chaos.

Vorlesetext:
„Die Straßenlaternen spiegeln sich im Regen. Doch dort, wo früher Schritte und Stimmen die Nacht füllten, herrscht Leere. Von fern hallt ein Schrei – kurz, scharf, abgerissen. Seattle hält den Atem an."

Szenen

1. **Das Krankenhaus in Capitol Hill**
    - Überfüllte Notaufnahme, Patienten mit seltsamen Symptomen.
    - Einer bricht auf, entfaltet Tentakelzunge, Massaker.
    - *Probe Medizin SG 17:* Identische Symptome wie am Flughafen.
2. **Besuch bei Setrakian**
    - Alter Laden in der Nähe des Pike Place Market.
    - Der Greis erzählt vom Meister, zeigt sein Arsenal (Silberdolche, UV-Lampen).
    - *Probe Okkultes Wissen SG 15:* Pendleton versteht: Der Feind ist uralt.
3. **Palmer Industries**
    - Palmer lässt Pendleton „warnen".
    - *Interaktionsszene:* Er bietet Geld und Schweigen.
    - Ablehnung führt zu Verfolgung durch Söldner.
4. **Die Kanalisation**
    - Vasili Fet führt durch Schächte. Strigoi wimmeln.

- *Probe Heimlichkeit SG 15:* Man kann sie umgehen.
- Misslingen → Gefecht gegen 3–5 Strigoi.

5. **Familienhaus in Queen Anne**
   - Pendleton untersucht ein verlassenes Haus.
   - Blutige Kinderzimmer, Strigoi-Mutter noch im Haus.
   - Tragische Begegnung – Kampf unvermeidbar.
6. **Der große Ausbruch**
   - Stromausfall im halben Stadtteil.
   - Dutzende Strigoi auf den Straßen.
   - Pendleton kann nur knapp fliehen.

Abschluss

Seattle wird Nacht für Nacht schwächer. Polizei bricht zusammen, Krankenhäuser schließen, die Medien schweigen. Pendleton weiß: Der Meister ist bereits in der Stadt.

📖 Szenario III – *Jagd auf den Meister*

(Downtown Seattle, verlassene Bankzentrale)

Einstieg

Setrakian, Fet, Nora und Pendleton planen die Konfrontation. Sie haben Hinweise: Der Meister hat sich in die obersten Stockwerke einer stillgelegten Bank zurückgezogen.

Vorlesetext:
„Ein Turm aus Glas und Stahl, schwarz wie ein Sarg, ragt über die Stadt. Kein Licht, kein Leben. Nur im obersten Stockwerk glimmt ein roter Schein – als würde dort jemand ein Feuer unterdrücken."

Szenen

1. **Vorstoß ins Gebäude**
   - Eingangshalle voller Strigoi.
   - Pendleton muss entscheiden: Kampf oder Umweg über die Tiefgarage.
2. **Verlassene Tresorräume**
   - Überraschung: Strigoi lagern dort in Särgen voller Erde.
   - *Probe Heimlichkeit SG 16:* Leise vorbeikommen.
   - Misslingen → 10 Strigoi erwachen.
3. **Konfrontation mit Palmer**
   - Palmer wartet, arrogant.
   - Er bietet erneut Unsterblichkeit.
   - *Probe Überzeugen SG 18:* Man kann ihn zum Zögern bringen.
   - Sonst greift er die Gruppe indirekt mit seinen Wächtern an.
4. **Der Meister**

- Riesige Gestalt, unfassbare Stärke.
- Direkt nicht zu besiegen.
- Nur Fallen (UV-Licht, Sonnenlicht durch gesprengte Glasfront, silberne Waffen) haben Chance.
- Jede Runde ruft er neue Strigoi.

5. **Finale Entscheidung**
   - Pendleton kann:
     - Den Meister töten (schwierig, mit hoher Opferzahl).
     - Ihn vertreiben (Gebäude in Brand setzen).
     - Ihn bannen (Setrakians Ritual, SG 20, kostet Leben des alten Mannes).

Abschluss

Seattle ist nicht mehr zu retten – doch Pendleton überlebt und trägt das Wissen weiter. Die Seuche mag gebannt sein, doch sie könnte zurückkehren.

Vorlesetext (Schluss):
„Die Nacht ist still. Keine Schreie, keine Zungen, kein Blut. Nur Rauch über den Dächern. Doch in deinem Herzen weißt du: Er wird wiederkommen. Immer."

NSCs

Verbündete

Dr. Nora Alvarez – Epidemiologin

- **Attribute:** INT 16, WIS 14, CHA 11
- **Trefferpunkte:** 20
- **Fertigkeiten:** Medizin +8, Wissenschaft +7, Spurenlesen +3
- **Besonderheit:** Kann Infektionsursache analysieren → *Probe Medizin (SG 18)* zeigt: kein bekanntes Virus.
- **Rolle:** Wissenschaftliche Unterstützung, rationales Gegengewicht zu Pendleton.

Vasili „Fet" Fetrow – Kammerjäger

- **Attribute:** STR 14, DEX 15, CON 13
- **Trefferpunkte:** 28
- **Fertigkeiten:** Heimlichkeit +5, Mechanik +6, Fallenstellen +6, Athletik +5
- **Besonderheit:** Improvisierte Fallen verursachen +1W8 Schaden (einmalig pro Szene).
- **Rolle:** Kämpfer, kennt die Unterwelt (Kanalisationsszenen).

Abraham Setrakian – Alter Überlebender

- **Attribute:** WIS 17, INT 14, STR 9
- **Trefferpunkte:** 18
- **Fertigkeiten:** Okkultes Wissen +9, Wille +7, Erzählen +5

- **Besonderheit:**
  - Kennt die Legenden des Meisters.
  - Herz-Amulett schützt vor Gedankenkontrolle.
  - Ritual zum Bannen des Meisters (SG 20, kostet sein Leben).
- **Rolle:** Mentor, übergibt Pendleton das okkulte Wissen.

Gegenspieler

Eldritch Palmer – Industrieller

- **Attribute:** CHA 15, INT 13, WIS 10
- **Trefferpunkte:** 22
- **Fertigkeiten:** Täuschung +8, Diplomatie +7, Kontakte +9
- **Besonderheit:** Kann mit Geld/Macht Behörden blockieren.
- **Rolle:** Handlanger des Meisters, bietet Pendleton Bestechung und Drohungen.

Der Meister – Urvampir

- **Attribute:** STR 20, DEX 14, CON 22, INT 16, WIS 18, CHA 16
- **Trefferpunkte:** 120
- **Rüstungsklasse:** 18
- **Angriffe:**
  - Tentakelzunge (Reichweite 3 m, Angriff +8, 1W10 Schaden + Infektionsgefahr SG 18)
  - Klauen (2× pro Runde, je 1W8 Schaden)
- **Besonderheiten:**
  - Regeneration 5 TP/Runde, außer durch Silber, Sonnenlicht oder UV-Schaden.
  - Kann jede Runde 1 Strigoi beschwören.
  - Körperwechsel: wenn Wirt stirbt, lebt der Meister in neuem Körper weiter.
- **Rolle:** Hauptantagonist, Finale im Bankturm.

Strigoi – Infizierte Vampire

- **Attribute:** STR 15, DEX 14, CON 15
- **Trefferpunkte:** 30
- **Rüstungsklasse:** 14
- **Angriffe:**
  - Tentakelzunge (Angriff +6, 1W6 Schaden + Infektionswurm, SG 15 Konstitution)
  - Krallen (1W4)
  - Biss (1W4)
- **Besonderheiten:**
  - Regeneration 1 TP/Runde außer bei Silber- oder Sonnenlichtschaden.
  - Würmer übertragen Infektion (3 Runden bis erste Symptome).
  - Schnell, kletterfähig, Heimlichkeit +5.
- **Rolle:** Schwarmgegner, ständige Bedrohung.

📌 Besondere Ausrüstung & Artefakte

- **UV-Lampe:** Verursacht 2W6 Schaden pro Runde an Strigoi/Meister, keine Regeneration möglich.
- **Silberwaffen:** Jeder Treffer unterbindet Regeneration für 1 Runde.
- **Setrakians Amulett:** Träger immun gegen mentale Beeinflussung durch den Meister.
- **Ritual der Bannung:** SG 20 (Okkultes Wissen + Willenskraft). Erfolg → Meister wird für Jahre gebannt, Ritualführer stirbt.

📄 Handouts – *The Strain: Seattle*

✈️ Szenario I – *Das tote Flugzeug*

Handout 1 – Sicherheitsbericht (Ausdruck, TSA-Logo)

„Flug 753 aus Berlin. Landung: 02:13 Uhr Ortszeit. Funkkontakt seit 02:06 Uhr unterbrochen. Keine Bewegung an Bord. Türen blockiert. Stromversorgung unbekannt gestört. – Unterschrift: Lt. D. Coleman.“

- **Fundort:** Pendleton erhält es von einem TSA-Beamten, wenn er am Rollfeld ankommt.
- **Wert:** Belegt, dass die Maschine schon vor der Landung „tot“ war.

Handout 2 – Sargpapiere (Frachtbrief, halb verbrannt)

„Absender: Carpathian Antiquities, Wien.
Empfänger: Eldritch Palmer, Seattle.
Inhalt: Holzkiste, 2,4 m x 0,9 m, deklariert als „Kulturgut – Erde“.

- **Fundort:** Im Frachtraum, wenn Pendleton die Papiere durchsucht.
- **Wert:** Deutlicher Hinweis, dass Palmer bewusst etwas nach Seattle gebracht hat.

Handout 3 – Zeitungsnotiz (Online-Ausdruck, noch feucht vom Regen)

„MYSTERIÖSE ERKRANKUNG NACH FLUG 753 – Behörden schweigen.
Nach Ankunft aus Berlin wird Maschine unter Quarantäne gestellt.
CDC: ‚Keine Gefahr für die Bevölkerung.‘ – Weitere Informationen nicht verfügbar.“

- **Fundort:** Am nächsten Morgen auf Pendletons Schreibtisch im Motel.
- **Wert:** Zeigt die beginnende Vertuschung.

🏘️ Szenario II – *Die Seuche der Nacht*

Handout 4 – Arztbericht (Kopie, blutbefleckt)

„Patient #4219: Hautverfärbungen, venöse Muster subkutan. Pupillen erweitert. Kein Puls messbar, aber Körpertemperatur konstant. Versuch der Intubation erfolglos – Kehle wie blockiert. Symptome unbekannt. – Dr. M. Alvarez.“

- **Fundort:** Auf einem Clip-Board im Chaos der Notaufnahme, Capitol Hill.
- **Wert:** Wissenschaftlicher Beweis, dass keine normale Krankheit vorliegt.

Handout 5 – Setrakians Tagebuch (Seite, eingerissen)

„…er hat Städte verschlungen, Königreiche zersetzt. Man darf ihn nicht wie einen Feind dieser Welt sehen – er ist älter. Sein Herz schlägt nicht in seiner Brust, sondern in der Erde, die er mit sich führt. Vernichtet sie, und er fällt…“

- **Fundort:** Setrakian gibt die Seite Pendleton, nachdem er Vertrauen gewonnen hat.
- **Wert:** Schlüsselhinweis zum Nidus im Finale.

Handout 6 – Kinderskizze (zerknittertes Blatt, Buntstifte)

Ein Haus, gemalt in grellen Farben. Daneben eine schwarze Gestalt, mit roter Zunge, die ins Fenster greift. In Kinderschrift: „Mama sagt, wir dürfen nachts nicht ans Fenster.“

- **Fundort:** Im verlassenen Haus in Queen Anne, auf dem Kinderbett.
- **Wert:** Atmosphärischer Beweis, dass die Familie die Strigoi schon vor der Katastrophe kannte.

🏢 Szenario III – *Jagd auf den Meister*

Handout 7 – Palmer-Dossier (geheime Akte, FBI-Kopie)

„Betreff: Eldritch Palmer.
Verdacht: illegale Importgeschäfte über Palmer Industries.
Hinweis: wiederholte Reisen nach Osteuropa, Verbindung zu Antiquitätenhändlern.
Status: politisch geschützt. – FBI-Fallakte 93-77.“

- **Fundort:** Ein Informant übergibt Pendleton diese Kopie vor dem Bankangriff.
- **Wert:** Macht Palmers Rolle unbestreitbar klar.

Handout 8 – Grundriss des Bankturms (Handskizze, Flecken von Öl)

Skizze der Etagen: Lobby – Tresor – Konferenzräume – Penthouse.
Ein handschriftlicher Vermerk: „Herz im obersten Stockwerk.“

- **Fundort:** Von Fet gezeichnet, Übergabe kurz vor dem Aufbruch.
- **Wert:** Hilft Pendleton beim Navigieren im Finale.

Handout 9 – Letzter Brief Setrakians (zerknittert, mit Tinte geschrieben)

„Alaric – wenn du dies liest, weiß ich, dass ich mein Opfer gebracht habe. Vergiss nicht: Der Meister lebt nur, solange sein Herz schlägt. Halte das Amulett bei dir. Möge mein Blut nicht umsonst sein."

- **Fundort:** Falls Setrakian stirbt, wird der Brief bei seiner Leiche gefunden.
- **Wert:** Epilog-Handout, emotionale Verstärkung.

🎭 **Einsatz der Handouts**

- **Szenario I:** 3 Handouts (offizieller Bericht, Frachtbrief, Presseartikel). → bauen Misstrauen und Verschwörung auf.
- **Szenario II:** 3 Handouts (Arztbericht, Tagebuchseite, Kinderskizze). → zeigen Wissenschaft, Okkultismus und Tragik.
- **Szenario III:** 3 Handouts (Palmer-Dossier, Grundriss, Setrakians Brief). → führen ins Finale und geben Gewicht der Entscheidung.

Spielleiter-Kapitel

Szenario I – Das tote Flugzeug

(Seattle–Tacoma International Airport)

Szene 1 – Ankunft am Tatort

Vorlesetext:
„Blaue Rollfeldlichter glimmen durch den Nebel. Die Maschine steht reglos am Ende der Landebahn – ein riesiger, dunkler Körper, ohne Strom, ohne Bewegung. Einsatzfahrzeuge mit rotierenden Lichtern halten Abstand. Männer und Frauen in Schutzanzügen warten, als fürchteten sie sich, den Flieger zu berühren."

Spielleiterhinweise:

- Pendleton trifft auf Flughafenpolizei, TSA, CDC.
- Konflikt: Palmer-Vertreter drängen auf Verschwiegenheit.
- Probe **Menschenkenntnis SG 15**: Pendleton erkennt Nervosität → Vertuschung.
- Pendleton wird als „FBI-Mann für Sonderfälle" vorgestellt.

Szene 2 – Boarding

Vorlesetext:
„Ein Zischen, die Tür öffnet sich. Kalte Luft strömt heraus, der Geruch von Metall, alt und abgestanden. Innen sitzen die Passagiere noch angeschnallt – Köpfe zur Seite geneigt, als wären sie eingeschlafen. Niemand bewegt sich. Niemand atmet.“

Spielleiterhinweise:

- Tote wirken unversehrt, nur blutleer.
- **Medizin SG 16:** Blut fast vollständig verschwunden.
- **Wahrnehmung SG 14:** Leises Kratzen in Gepäckfächern → Würmer.
- Wenn Pendleton sie öffnet: ein kriechender Parasit. Befällt bei Fehlschlag **Rettungswurf Konstitution SG 15**.

Szene 3 – Frachtraum

Vorlesetext:
„Zwischen Koffern und Kisten liegt ein seltsamer Container: groß, länglich, aus dunklem Holz. Die Oberfläche ist mit metallenen Zeichen verziert. Ein feiner Erdgeruch steigt daraus auf, als wäre frische Graberde darin verborgen.“

Spielleiterhinweise:

- Der Sargkasten enthält Erde aus Osteuropa.
- **Okkultes Wissen SG 18:** Verbindung zur Vampirmythologie.
- Palmer-Agenten versuchen, die Untersuchung zu stoppen.

Szene 4 – Erwachen der Toten

Vorlesetext:
„Ein Grollen, kaum hörbar. Dann schlagen Augen auf. Münder reißen auf, Zungen schnellen hervor wie Schlangen. Die Toten reißen sich aus den Gurten und stürzen sich auf alles, was sich bewegt.“

Spielleiterhinweise:

- 6 Strigoi-Passagiere erwachen sofort.
- Werte: STR 15, TP 30, Angriff Tentakelzunge +6 (1W6 + Infektionswurm).
- Ein Kampf ist kaum zu gewinnen → Fokus auf Flucht.

Szene 5 – Panik im Terminal

Vorlesetext:
„Schreie gellen durch das Terminal. Menschen rennen, stürzen, reißen andere mit sich. Ein Sicherheitsbeamter geht zu Boden, ein Strigoi wirft sich auf ihn, Blut spritzt. Überall Chaos, und du weißt: das hier wird niemand kontrollieren können.“

Spielleiterhinweise:

- Pendleton kann helfen (Menschen evakuieren, Kämpfen, Beweise sichern).
- **Diplomatie SG 16:** Ordnung schaffen.
- Palmer-Leute erscheinen, nehmen die Szene unter Kontrolle, Medien werden ausgeschlossen.

Szene 6 – Vertuschung

Vorlesetext:
„Später, im Containerbüro des Flughafens: Männer in Anzügen, Palmer-Logo am Revers. Einer zieht die Vorhänge zu. ‚Es war eine mysteriöse Krankheit, Agent. So wird es in den Berichten stehen.' Sein Blick verrät: Sie haben mehr Angst vor der Wahrheit als vor der Lüge."

Spielleiterhinweise:

- Palmer verschleiert alles.
- Pendleton muss entscheiden: fügt er sich oder widersetzt er sich?
- Widerstand → Palmer setzt ihn unter Beobachtung.
- Ergebnis: Pendleton ist der Einzige, der ahnt, was hier wirklich geschehen ist.

Abschluss Szenario I

Pendleton erkennt, dass eine **neue Art von Bedrohung** Seattle erreicht hat.
Offiziell: „mysteriöse Krankheit".
In Wahrheit: Die Seuche der Strigoi beginnt.

Szenario II – Die Seuche der Nacht

(Seattle, verschiedene Bezirke)

Szene 1 – Krankenhaus Capitol Hill

Vorlesetext:
„Die Notaufnahme ist überfüllt. Menschen stöhnen, schreien, zittern. Ärzte hetzen von Bett zu Bett, Schweiß auf der Stirn. Einige Patienten haben blasse Haut, dunkle Adern, glasige Augen. Einer sitzt aufrecht, starrt dich an – und plötzlich schnellt seine Zunge hervor wie ein Speer."

Spielleiterhinweise:

- 1 Patient verwandelt sich vor den Augen der Ärzte.
- Panik bricht aus, Strigoi greift wahllos an.
- Werte: STR 15, TP 30, Tentakelzunge +6 (1W6 + Infektionswurm).
- **Medizin SG 17:** Pendleton erkennt gleiche Symptome wie am Flughafen.
- Rettung von Zivilisten kann Bonus auf Ansehen bringen.

Szene 2 – Setrakians Laden

Vorlesetext:
„Ein kleiner Antiquitätenladen, vollgestopft mit Büchern, Kisten, Vitrinen. Der Geruch von altem Holz und Kerzenwachs. Hinter dem Tresen sitzt ein Greis mit weißen Haaren, zittrigen Händen und wachen Augen. Er hebt eine Silberklinge, als wüsste er längst, warum du kommst.“

Spielleiterhinweise:

- Abraham Setrakian wird eingeführt.
- Erzählt Legenden vom Meister, zeigt UV-Lampe und Silberwaffen.
- **Okkultes Wissen SG 15:** Pendleton begreift, dass dies kein Mythos ist.
- Optional: Setrakian bittet Pendleton, sein Erbe fortzuführen.

Szene 3 – Palmer Industries

Vorlesetext:
„Ein Konferenzraum im 30. Stock eines gläsernen Turms. Stadtlichter spiegeln sich in den Fenstern. Am Tisch sitzt Eldritch Palmer – alt, bleich, aber mit scharfem Blick. ‚Agent Pendleton‘, sagt er lächelnd, ‚wir beide könnten ein Abkommen schließen.‘“

Spielleiterhinweise:

- Palmer bietet Bestechung: Geld, Einfluss, Immunität.
- **Überzeugen SG 18:** Pendleton kann Palmer für einen Moment ins Wanken bringen (Zweifel säen).
- Ablehnung → Palmer schickt später Söldner (Kampfbegegnung SG 15).
- Palmer deutet an: „Die Krankheit ist Teil von etwas Größerem.“

Szene 4 – Kanalisation mit Fet

Vorlesetext:
„Die Luft ist feucht, übel riechend. Ratten huschen durch die Schächte. Voran stapft Vasili Fet mit Stirnlampe, improvisierten Speeren und Stolperfallen. ‚Sieh dich um, Agent‘, knurrt er, ‚das ist ihr Reich. Hier unten sind sie schon viele.‘“

Spielleiterhinweise:

- Begegnung: 4 Strigoi in den Tunneln.
- **Heimlichkeit SG 15:** Kann sie umgehen.
- Misslingen → Kampf in engen Schächten, Strigoi können Wände erklimmen.
- Fet kann Fallen stellen: +1W8 Schaden pro aktivierter Falle.

Szene 5 – Familienhaus Queen Anne

Vorlesetext:
„Das Einfamilienhaus ist dunkel. Ein Fernseher läuft stumm, Spielzeug liegt verstreut. Auf dem Tisch steht noch Abendessen. Doch kein Kind lacht, kein Mensch atmet. Oben im Kinderzimmer hörst du ein leises Kratzen – und dann den Laut eines Schluckens.“

Spielleiterhinweise:

- Im Obergeschoss lauert eine Strigoi-Mutter mit ihrem infizierten Kind.
- Tragische Konfrontation – Kampf unvermeidbar.
- **Wahrnehmung SG 16:** Hinweise, dass ganze Familien verschwinden.
- Wenn Pendleton zu lange zögert, greifen beide gleichzeitig an.

Szene 6 – Straßen von Seattle

Vorlesetext:
„Plötzlich: Dunkelheit. Der Strom fällt aus. Straßenzüge liegen im Schatten, nur der Regen rauscht. Dann ein Schrei, und noch einer. Aus den Gassen schnellen Zungen, Gestalten stürzen sich auf Passanten. Die Stadt selbst wird zum Schlachtfeld.“

Spielleiterhinweise:

- Großes Gefecht gegen eine Horde (6–8 Strigoi).
- Ziel ist Flucht, nicht Sieg.
- **Athletik SG 14:** Pendleton kann sich durchschlagen.
- Misslingen → Wunden (1W8 Schaden) und Infektionsgefahr.

Szene 7 – Rückkehr zu Setrakian

Vorlesetext:
„Zurück im Laden: Kerzen sind niedergebrannt, Bücher liegen offen. Setrakian schaut dich an mit müden Augen. ‚Der Meister ist hier‘, sagt er heiser. ‚Seattle ist seine neue Brutstätte. Nur einer von uns kann ihn stellen – und ich bin zu alt.‘“

Spielleiterhinweise:

- Setrakian übergibt Pendleton ein altes Amulett.
- Dieses schützt vor der direkten Gedankenkontrolle des Meisters.
- Pendleton versteht: Er ist nun Teil eines Krieges.

Abschluss Szenario II

Seattle bricht zusammen: Polizei überfordert, Krankenhäuser dicht, ganze Viertel verlassen. Pendleton weiß, dass der Meister selbst hier ist – und dass er handeln muss.

Szenario III – Jagd auf den Meister

(Downtown Seattle, verlassene Bankzentrale)

Szene 1 – Ankunft am Turm

Vorlesetext:
„Vor euch erhebt sich ein Turm aus Glas und Stahl. Dunkel, verlassen, doch unheimlich wachsam. Kein Licht brennt, kein Schild weist den Weg. Über dem Eingang hängt noch das alte Logo der Bank, verdreckt und halb zerbrochen. Drinnen wartet er – der Meister."

Spielleiterhinweise:

- Ort: ehemalige Bankzentrale, 40 Stockwerke hoch.
- Entscheidung: Haupteingang (direkter Kampf) oder Tiefgarage (Gefahr von Hinterhalten).
- **Heimlichkeit SG 15:** unbemerkt eindringen.
- Misslingen: 3 Strigoi-Wächter greifen sofort an.

Szene 2 – Die Eingangshalle

Vorlesetext:
„Marmorfliesen glänzen matt im Taschenlampenlicht. Zwischen zerbrochenen Möbeln bewegen sich Gestalten – zuckend, kriechend. Mit einem Laut wie von brechendem Holz schnellen Zungen hervor. Die Halle lebt."

Spielleiterhinweise:

- 5 Strigoi in der Halle.
- **Taktik:** Zungenangriffe aus der Ferne, einzelne stürmen frontal.
- UV-Lampe kann hier erstmalig eingesetzt werden → 2W6 Schaden pro Runde.

Szene 3 – Tresorräume

Vorlesetext:
„Hinter schweren Stahltüren liegen die Tresorräume. Statt Gold und Akten findet ihr Reihen von Särgen, angefüllt mit dunkler Erde. In manchen bewegt sich etwas – ein leises Scharren, wie von Insekten unter der Haut."

Spielleiterhinweise:

- Hier ruhen 12 Strigoi in Kisten.
- **Heimlichkeit SG 16:** leise vorbeikommen.
- Misslingen: 6 erwachen und greifen an.
- Zerstören der Erde → Strigoi verlieren ihre Regeneration für den Rest des Szenarios.

Szene 4 – Konfrontation mit Palmer

Vorlesetext:
„Im Konferenzraum, umgeben von staubigen Akten und zerschlagenen Bildschirmen, sitzt Eldritch Palmer. Er wirkt krank, gealtert, aber sein Blick ist fiebrig. ‚Agent Pendleton', sagt er mit bebender Stimme, ‚begreifen Sie es doch – er schenkt uns Ewigkeit.'"

Spielleiterhinweise:

- Palmer ist nicht bewaffnet, aber fanatisch.
- Er bietet Pendleton einen letzten Deal.
- **Überzeugen SG 18:** Palmer kann für einen Moment an seinem „Meister" zweifeln.
- Ablehnung → Palmer befiehlt seinen Wächtern (2 Strigoi-Leibwächter) den Angriff.
- Palmer überlebt oder stirbt je nach Entscheidung – für den Meister irrelevant.

Szene 5 – Der Aufstieg

Vorlesetext:
„Die Treppen knarren, Aufzüge sind tot. Je höher ihr steigt, desto kälter wird die Luft. Schatten huschen über Wände, Stimmen flüstern in den Fluren. Jeder Schritt hallt, als würde das Gebäude selbst euren Tod erwarten."

Spielleiterhinweise:

- Stimmungsszene, keine Kämpfe.
- **Willenskraft SG 14:** Pendleton widersteht Furcht → kein Malus.
- Misslingen: –2 auf nächste Probe (Zögern, Panik).

Szene 6 – Die Vorhalle des Meisters

Vorlesetext:
„Ein weiter Saal mit hohen Fenstern. Zerschlagene Möbel, Staub, Blutspuren. Und in der Mitte – ein Herz aus Erde, pulsierend, von Würmern durchzogen. Es schlägt langsam, dumpf, als wäre das Gebäude selbst lebendig."

Spielleiterhinweise:

- Dies ist das „Nidus" des Meisters – sein Anker.
- Zerstören (Silber, Feuer oder UV-Licht) schwächt den Meister → er verliert Regeneration.
- 4 Strigoi beschützen den Nidus.

Szene 7 – Der Meister

Vorlesetext:
„Und dann erhebt er sich. Eine riesige Gestalt, grotesk und unmenschlich. Haut wie Pergament, Adern voller Würmer. Augen wie kalte Feuer. Mit einem Laut, der nicht von dieser Welt ist, streckt er seine Zunge aus – länger als ein Schwert."

Spielleiterhinweise:

- Werte: STR 20, TP 120, Tentakelzunge +8 (1W10 + Infektion, SG 18).
- Kann jede Runde 1 Strigoi beschwören.
- Nur Silber, Sonnenlicht oder Nidus-Zerstörung kann ihn wirklich verwunden.
- **Ritualoption:** Setrakian kann ihn bannen (SG 20, kostet sein Leben).

Szene 8 – Finale Entscheidung

Vorlesetext:
„Das Glas der Fenster splittert, Rauch füllt den Saal. Schreie hallen von draußen, während die Stadt brennt. Alles konzentriert sich auf diesen Moment: Der Meister vor dir, unsterblich und uralt – und du, Alaric Pendleton, allein mit deiner Entscheidung."

Spielleiterhinweise:

- Optionen:
    1. **Töten** – Zerstören des Nidus + Sonnenlicht oder Ritual → Meister stirbt.
    2. **Vertreiben** – UV-Lampen und Feuer erzwingen Flucht.
    3. **Bannen** – Setrakians Opfer.
- Ausgang beeinflusst nur, wie Seattle endet – der Horror bleibt bestehen.

Epilog

Vorlesetext:
„Die Nacht ist still. Über den Dächern von Seattle liegt Rauch. Straßen sind leer, Menschen verschwunden. Du atmest schwer, verletzt, erschöpft. Aber lebendig. Und in dir hallt die Erkenntnis nach: Dies war nur der Anfang."

Abschluss Szenario III

Pendleton überlebt – vielleicht allein, vielleicht mit wenigen Verbündeten.
Seattle ist verwundet, die Seuche gebremst, aber nicht ausgelöscht.
Die Kampagne endet offen: Der Meister ist unsterblich – er wird zurückkehren.

(Optional): ⚖️ Zusatzregel: Die Strigoi-Infektion

Die **Würmer** der Strigoi verbreiten ihre Seuche durch **Tentakelzunge** oder direkten Kontakt mit Blut.
Wenn Pendleton (oder ein NSC) getroffen wird, gilt folgende Infektionsmechanik:

📊 Ablauf der Infektion

1. **Erste Exposition**
    - **Rettungswurf Konstitution SG 15**.
    - Erfolg → keine Infektion (nur die Wunde).

    - Fehlschlag → Würmer gelangen in den Körper → Stufe 1.
2. **Fortschreitende Stadien**
    - Jede *Spielstunde* oder nach *besonders stressvoller Szene* wird eine Probe fällig (Wille SG 14).
    - Misslingt sie, steigt die Infektion um eine Stufe.
    - Erfolg → Status bleibt stabil.

🩸 Infektionsstufen

- **Stufe 1 – Jucken & Brennen**
    - Leichte Müdigkeit, -1 auf Wahrnehmungsproben.
    - Mit Medizin SG 15 kann man Spuren der Würmer im Blut erkennen.
- **Stufe 2 – Blutarmut**
    - Haut wird blasser, Augen glasig.
    - -2 auf alle körperlichen Proben (Athletik, Kämpfen etc.).
- **Stufe 3 – Kontrollverlust**
    - Nächtliche Albträume, Pendleton hört Flüstern.
    - Jeder soziale Wurf (Diplomatie, Überzeugen) mit -3.
    - Strigoi erkennen ihn als „zukünftig einen der ihren“ und reagieren aggressiver.
- **Stufe 4 – Verwandlung**
    - Opfer wird in der nächsten Nacht zum Strigoi.
    - Nur *komplette Entfernung der Würmer* (Operation, UV-Bestrahlung, Silberritual) kann retten.

🛡️ Heilungsmöglichkeiten

- **Medizinische Notlösung**:
    - Mit Medizin SG 18 können die Würmer chirurgisch entfernt werden. Risiko: 1W6 Schaden.
- **UV-Licht**:
    - Direkte Bestrahlung mit UV-Lampe → Infektion sinkt um 1 Stufe (schmerzhaft, 1W4 Schaden).
- **Silberritual (Setrakian)**:
    - Berührung mit einem gesegneten Silberamulett → sofortige Heilung, einmalig.

🎲 Spielleiterhinweis

- Die Infektion soll **Druck erzeugen**, aber nicht sofort tödlich sein.
- Empfohlen: höchstens **1–2 Eskalationsstufen** während der Kampagne, um Spannung zu halten.
- Pendleton darf mit klugen Entscheidungen und Glück *immer eine Chance auf Rettung* haben.

🗺️ Spielleiter-Zeitlinie – *The Strain: Seattle*

📖 Akt I – *Das tote Flugzeug* (Auftakt)
Ort: Flughafen Seattle–Tacoma
Auslöser: Eine Passagiermaschine landet mit 210 scheinbar toten Passagieren.
Ziele für Pendleton:
Erste Begegnung mit Strigoi.
Entdecken des Frachtraum-Sargs (Meisters Transport).
Erkennen, dass Palmer Industries vertuscht.
Kernkonflikt:
Flucht vs. Kampf beim Erwachen der Passagiere.
Palmer setzt alles daran, die Wahrheit zu begraben.
Eskalation:
Strigoi-Larven entkommen.
Erste Infizierte in Seattle.

📖 Akt II – *Die Seuche der Nacht* (Zuspitzung)
Ort: Krankenhaus, Setrakians Laden, Kanalisation, Wohnhäuser, Straßen Seattle
Auslöser: Die Infektion breitet sich aus, Seattle taumelt.
Ziele für Pendleton:
Mit Setrakian Wissen und Artefakte sammeln.
Mit Fet die Kanäle erkunden (erste Schwarm-Szenen).
Erste persönliche Opfer erleben (Familienhaus Queen Anne).
Kernkonflikt:
Pendleton steht zwischen Rationalität (Nora) und Okkultismus (Setrakian).
Palmer versucht erneut, ihn einzukaufen oder zu vernichten.
Eskalation:
Stromausfälle.
Viertel gehen verloren.
Strigoi-Horden erobern die Nacht.
Hinweis:
Meister ist in der Stadt – nächste Konfrontation unausweichlich.

📖 Akt III – *Jagd auf den Meister* (Finale)
Ort: Verlassene Bankzentrale in Downtown Seattle
Auslöser: Setrakian lokalisiert den Meister.
Ziele für Pendleton:
Eindringen in den Turm (Kämpfe, Tresorräume, Palmer).
Den Nidus finden und zerstören.
Konfrontation mit dem Meister.
Kernkonflikt:
Pendleton muss entscheiden: töten, vertreiben oder bannen.
Optionale Enden:
Töten: Zerstörung des Nidus + Sonnenlicht = Meister stirbt.
Vertreiben: UV-Licht/Feuer → Meister flieht, Seattle schwer beschädigt.
Bannen: Setrakian opfert sich, Meister für Jahre gebannt.
Eskalation:
Jeder Kampfrunde beschwört Meister neue Strigoi.
Gebäudebrand möglich, Zeitdruck.
Palmer stirbt oder entkommt (optional für spätere Szenarien).

🧭 Flow der Kampagne (Kurzdiagramm)
Flughafen
⬇️ (Infektion entweicht, Palmer vertuscht)
Krankenhaus / erste Opfer
⬇️ (Seuche sichtbar, Panik)
Setrakians Wissen / Artefakte
⬇️ (Mentorfigur, Amulett, UV-Lampe)
Fet in der Kanalisation
⬇️ (erste Schwärme, taktisches Kämpfen)

Familienhaus / Tragik
⬇️ (persönlicher Horror, Opfer)
Straßenkampf bei Stromausfall
⬇️ (Seattle kippt endgültig)
Bankzentrale / Palmer
⬇️ (letzter Dialog/Intrige)
Meister-Kampf
➡️ Entscheidung: Töten / Vertreiben / Bannen

🎲 Spielleiterhinweise
Pacing:
Akt I: Ermittlung + erste Schockmomente.
Akt II: Mischung aus Ermittlungsarbeit, Tragik, Großkampfszenen.
Akt III: Reines Action-Horror-Finale.
Ton:
Realistische Polizeiarbeit trifft auf kosmischen Horror.
Vertuschung & Verschwörung betonen, damit Pendleton isoliert wirkt.
Fokus auf Pendleton:
Er ist der Einzige, der die Puzzlestücke zusammensetzt.
Seine Entscheidungen bestimmen, wie Seattle fällt – oder überlebt.
📝 Cheat Sheet – *The Strain: Seattle*

✈️ Szenario I – *Das tote Flugzeug*
Szene 1 – Ankunft Tatort
Menschenkenntnis SG 15 → Nervosität der Palmer-Leute erkennen
Szene 2 – Boarding
Medizin SG 16 → Blutleere feststellen
Wahrnehmung SG 14 → Kratzen der Würmer hören
Szene 3 – Frachtraum
Okkultes Wissen SG 18 → Verbindung zur Vampirmythologie
Szene 4 – Erwachen der Toten
Keine Proben – Kampf oder Flucht
Szene 5 – Panik im Terminal
Diplomatie SG 16 → Ordnung schaffen

🌌 Szenario II – *Die Seuche der Nacht*
Szene 1 – Krankenhaus
Medizin SG 17 → Symptome identisch mit Flugzeug-Opfern
Szene 2 – Setrakians Laden
Okkultes Wissen SG 15 → Verständnis für Legende
Szene 3 – Palmer Industries
Überzeugen SG 18 → Palmer ins Wanken bringen
Szene 4 – Kanalisation mit Fet
Heimlichkeit SG 15 → Strigoi umgehen
Szene 5 – Familienhaus Queen Anne
Wahrnehmung SG 16 → Hinweise auf verschwundene Familien
Szene 6 – Straßen von Seattle
Athletik SG 14 → Flucht aus Horde gelingt
Szene 7 – Rückkehr zu Setrakian
Keine Probe → Übergabe des Amuletts

🏢 Szenario III – *Jagd auf den Meister*
Szene 1 – Ankunft Turm
Heimlichkeit SG 15 → unbemerkt eindringen
Szene 2 – Eingangshalle
(Kampf – optional UV-Lampe einsetzen)
Szene 3 – Tresorräume
Heimlichkeit SG 16 → an Särgen vorbeischleichen
Szene 4 – Konfrontation mit Palmer
Überzeugen SG 18 → Zweifel säen
Szene 5 – Aufstieg
Willenskraft SG 14 → Panik widerstehen

Szene 6 – Vorhalle (Nidus)
Keine Probe → Fokus auf Kampf / Zerstörung
Szene 7 – Meister
Willenskraft SG 16 → mentaler Angriff abwehren
Ritualoption: Okkultes Wissen + Willenskraft kombiniert (SG 20)

🎲 Übersicht: Häufige SG-Werte
SG 14: leichte Wahrnehmung / Athletik / Willenskraft (Grundspannung)
SG 15: mittlere Entdeckungen & Heimlichkeit (Strigoi umgehen)
SG 16: komplexere medizinische & okkulte Hinweise
SG 17–18: harte Überzeugungs- und Vertiefungsproben (Palmer, Meister)
SG 20: Finale Ritualentscheidung

Elias Mercer :Nullpunkt

(Basierend auf den Jeremy Logan Romanen von Lincoln Child)

Dr. Elias Mercer – Enigmologe

Beruf: Enigmologe
Alter: 42
Nationalität: US-Amerikaner
Hintergrund: Ehemaliger Professor für Semiotik und Kryptologie an einer Ostküsten-Universität, später Berater für Geheimdienste. Mercer verlor seine Anstellung, weil er zu tief in „unwissenschaftliche" Muster abglitt: Runen, alte Zahlensysteme, okkulte Symbole. Er ist überzeugt, dass sich das Übernatürliche in logischen Codes manifestiert.

Attribute

- **STÄ:** 8 (leicht unterdurchschnittlich, körperlich nicht stark)
- **GES:** 11 (unauffällig beweglich)
- **KON:** 10 (normale Belastbarkeit, aber nicht abgehärtet)
- **INT:** 16 (hochintelligent, analytisch)
- **WEI:** 13 (aufmerksam, geistig gefestigt, aber eigensinnig)
- **CHA:** 9 (sozial unbeholfen, etwas exzentrisch)

Fertigkeiten

- **Rätselkunde (INT):** +8 (Spezialgebiet, neuer Skill)
- **Analyse (INT):** +7
- **Bibliotheksnutzung (INT):** +6
- **Wissen (Okkultes) (INT):** +5
- **Wissen (Geschichte) (INT):** +4
- **Wissen (Sprachen) (INT):** +4
- **Psychologie (WEI):** +3 (Muster im Verhalten)
- **Sprachen:** Englisch, Latein, Französisch, Russisch

Vorteile

- **Mustererkenner:** –2 SG auf Proben, die mit Mustern, Codes oder Spuren zusammenhängen.
- **Seitwärtsdenken:** 1× pro Sitzung darf Elias eine misslungene INT-Probe wiederholen.
- **Polyglott:** Beginnt mit 2 zusätzlichen Fremdsprachen.

Nachteile

- **Besessen von Rätseln:** Bei jeder Konfrontation mit einem neuen Code/Muster → Willensprobe (SG 12) oder er verliert sofort Zeit damit.

Ausrüstung

- Ledergebundenes Notizbuch voller Zahlenreihen und kryptischer Zeichnungen
- Mechanisches Rätsel (Puzzlewürfel, als Stressbewältigung)
- Kleine Taschenlampe
- Füllfederhalter, Bleistifte, Notizkarten
- Tragbarer Laptop (mit Code-Software)
- Standardreisetasche mit warmer Kleidung

Persönliche Motivation

Mercer glaubt, dass hinter allen übernatürlichen Erscheinungen eine **verborgene Ordnung** steckt – eine „Sprache des Universums“. Sein Antrieb ist es, diese Sprache zu entschlüsseln, koste es, was es wolle.

Beruf: Enigmologe (Grimm D20)

Kurzbeschreibung:
Ein Enigmologe ist ein Spezialist für Codes, Muster und verborgene Strukturen – jemand, der in allem ein Rätsel sieht und es auch lösen möchte. Er kann ein akademischer Forscher, ein ehemaliger Geheimdienstanalyst oder auch ein exzentrischer Privatgelehrter sein.

Primärattribut: INT (Intelligenz)

Typische Fertigkeiten:

- Rätselkunde (neu, basiert auf INT) – Lösen von Codes, Puzzles, Mustern
- Analyse
- Wissen (Geschichte)
- Wissen (Sprachen)
- Wissen (Okkultes)
- Bibliotheksnutzung
- Psychologie (eingeschränkt: Mustererkennung im Verhalten)

Vorteile:

- **Mustererkenner:** –2 SG auf alle Proben, bei denen es darum geht, Muster, Zahlenreihen oder versteckte Strukturen zu erkennen.
- **Seitwärtsdenken:** 1× pro Sitzung darf der Enigmologe eine misslungene INT-basierte Probe wiederholen.
- **Polyglott:** Beginnt mit 2 zusätzlichen Fremdsprachen.

Nachteile (empfohlen, 1 wählen):

- **Weltfremd:** –2 auf alle zwischenmenschlichen Fertigkeiten (z. B. Überreden, Einschüchtern), außer es geht um logische Argumente.
- **Besessen von Rätseln:** Muss bei neuen Codes/Mustern eine Willensprobe (SG 12) schaffen, um nicht sofort Zeit damit zu verbringen.
- **Exzentrisch:** Auffälliges Verhalten, das Misstrauen bei Behörden oder NSCs erzeugt.

Ausrüstung (Beispiele):

- Notizbuch voller Diagramme und Codetabellen
- Laptops oder Datenpads (wenn zeitgemäß)
- Rätsel-/Schachbrett als Denkstütze
- Okkultes Lexikon (optionales Zusatzhandbuch)

❄ Szenario

Einleitung

Die Antarktis: eine endlose, weiße Wüste aus Eis und Stille.
Hier gibt es keine Zeugen, keine Flucht, keine zweite Chance.
Und dennoch wirst du gerufen – als Enigmologe, als Spezialist für Muster und Rätsel, um das Unmögliche zu entschlüsseln.

Ein internationales Forscherteam hat unter dem Eis etwas entdeckt, das sich nicht einordnen lässt. Eine Struktur – vielleicht natürlichen, vielleicht künstlichen Ursprungs. Zeichen und Spuren, die niemand deuten kann.

Deine Aufgabe: Muster erkennen.
Deine Gefahr: das, was im Eis erwacht.

Struktur des Szenarios

Das Abenteuer ist in **fünf Szenen** aufgebaut. Jede Szene verstärkt die Atmosphäre und treibt den Spieler tiefer in Isolation und Wahnsinn.

Szene 1 – Ankunft am Rand der Welt

- Der Spieler erreicht **Station Polaris**, eine abgelegene Forschungsbasis, die nur per Helikopter erreichbar ist.
- Atmosphärischer Text: das endlose Weiß, das Heulen des Windes, die Metallcontainer der Station halb eingeschneit.
- Erste Begegnung mit den **NSCs** – eine kleine, angespannte Crew, die seltsam erleichtert wirkt, dass „jemand von außen“ eintrifft.

Spuren:

- Stromausfälle in der Station.
- Risse im Eis, die nicht natürlich wirken.
- Erste Andeutungen: „Das Ding da draußen … es verändert sich.“

Szene 2 – Die Struktur im Eis

- Der Spieler wird zu einem Tunnel geführt, den die Crew ins Eis gebohrt hat.

- Tief unten: eine **geometrische Anordnung** aus kristallinen Formationen.
- Mit Rätselkunde/Analyse-Proben erkennt der Enigmologe Muster, die an Runen, Formeln oder vielleicht sogar **eine Sprache** erinnern.
- Atmosphärischer Text: *„Die Linien wirken wie eingefrorene Gedanken, zu groß, zu komplex, um menschlich zu sein.“*

Erste Gefahr:

- Ein Wissenschaftler bricht plötzlich zusammen – Puls normal, doch die Augen zeigen sich wie „leer“.
- Hinweis: Die Struktur scheint auf geistiger Ebene Einfluss zu nehmen.

Szene 3 – Nächte voller Schreie

- In der Station häufen sich **Störungen**:
  - Türen öffnen sich von selbst.
  - Stimmen aus dem Funkgerät, obwohl die Verbindung tot ist.
  - Ein Forscher verschwindet in der Nacht.
- Die Crew wird paranoid, Verdächtigungen fliegen hin und her.

Spuren:

- Im Schnee Spuren, die aussehen wie von **Menschenfüßen** – aber jede Spur endet abrupt, als hätte jemand den Boden „verlassen“.
- In den Notizen des verschwundenen Wissenschaftlers: ein Muster aus Zahlenreihen, das identisch mit den Linien im Eis ist.

Szene 4 – Muster des Wahnsinns

- Der Enigmologe kann durch geschickte Proben die **verbindende Logik** entschlüsseln:
  - Die Struktur im Eis ist nicht nur geologisch, sondern eine Art **Signal** oder **Verschluss**.
  - Jemand – oder etwas – hat sie geschaffen.
- Ein weiteres Crewmitglied wird „besessen“: spricht in Zungen, malt geometrische Muster an die Wände.
- Finale Eskalation: Ein Teil der Station wird durch ein Beben zerstört, Außenweltkontakt unmöglich.

Szene 5 – Nullpunkt

- Finale Konfrontation in den Eistunneln.
- Enthüllung: Unter dem Eis liegt ein uraltes **Konstrukt/Wesen** – halb geometrische Maschine, halb organisch.
- Es kommuniziert über Muster, versucht, den Enigmologen als „Schlüsselträger“ zu vereinnahmen.

Mögliche Enden:

- **Überleben:** Der Spieler versteht das Muster und schafft es, den Verschluss „neu zu codieren“ → das Wesen bleibt im Eis, aber der Preis ist geistige Narben.
- **Untergang:** Der Spieler scheitert, das Wesen bricht frei – die Station und alle Menschen gehen verloren.
- **Ambivalenz:** Der Spieler lässt sich auf das Muster ein, wird Teil der „Sprache im Eis“ → die Station findet später nur leere Räume … und ein Rätsel an der Wand.

NSCs

Dr. Karen Hsu – Stationsleiterin

- **Beruf:** Geophysikerin
- **Beschreibung:** Streng, pflichtbewusst, sichtlich überfordert. Will die Station retten, aber verliert langsam die Kontrolle.
- **Werte:** INT 13, WEI 12, CHA 11. Fertigkeiten: Analyse +5, Psychologie +3.

Miguel Alvarez – Techniker

- **Beruf:** Maschinenwart
- **Beschreibung:** Rau, misstrauisch, Alkohol im Spind. Hält von Mustern nichts, glaubt an „Sabotage“.
- **Werte:** STÄ 12, KON 12, GES 11. Fertigkeiten: Mechanik +6, Überleben +4.

Dr. Helena Markovic – Linguistin

- **Beruf:** Sprachforscherin
- **Beschreibung:** Begeistert von den Mustern, zunehmend instabil. Malt Zeichen an die Wände.
- **Werte:** INT 14, WEI 9, CHA 10. Fertigkeiten: Sprachen +6, Okkultes Wissen +4.

Peter Vance – Sicherheitsmann

- **Beruf:** Ex-Militär
- **Beschreibung:** Bewaffnet, aber nervlich am Limit. Neigt zu Gewalt, sobald die Panik steigt.
- **Werte:** STÄ 13, KON 14, WEI 10. Fertigkeiten: Einschüchtern +5, Schusswaffen +6.

Spielleiterhinweise

- **Tempo:** Das Abenteuer ist für 3–4 Stunden Spielzeit ausgelegt. Wichtig ist, die Paranoia langsam zu steigern: erst Geräusche, dann verschwundene Personen, dann geistige Angriffe.
- **Fokus:** Da nur 1 SC dabei ist, liegt die Spannung stark auf **Interaktion mit den NSCs**. Jeder von ihnen hat ein Geheimnis und eigene Ängste.
- **Horror:** Setze stark auf das Gefühl der Isolation: Sturm, Kälte, Dunkelheit. Alles, was passiert, kann „menschlich“ oder „nicht-menschlich“ sein – bis zum Finale bleibt es bewusst ambivalent.

- **Optionale Mechanik:** „Musterpunkte“ – jedes Mal, wenn der SC ein Muster erfolgreich erkennt, bekommt er einen Bonuswürfel für INT-Proben, riskiert aber auch einen Wahnsinnswurf (SG 12).

Handouts

📑 Handout 1 – Auszug aus dem Stationslogbuch (Dr. Hsu)

Station Polaris – Logbuch, 14. Juli

20:15 – Ankunft des Helikopters bestätigt. Fracht vollständig. Personal nervös, aber dienstbereit.
21:40 – Erste Stromschwankungen. Generator 2 meldet Überhitzung. Miguel überprüft die Anlage.
22:10 – Helena meldet, dass sich die Linien im Eis „verschieben“. Unmöglich. Vielleicht optische Täuschung.
23:50 – Schreie im Tunnel gehört. Niemand war unten. Personal erschüttert.
00:30 – Verbindung nach McMurdo Base kurzzeitig abgebrochen. Ursache unbekannt.

(An den Rand gekritzelt, unsauber, offenbar später: „Es atmet.“)

📑 Handout 2 – Notiz des verschwundenen Wissenschaftlers

Zettel, in Eile beschrieben, Blutflecken am Rand.

„Das Muster wiederholt sich. 3 – 7 – 11 – 19 – 23 – 31. Primzahlen, aber nicht zufällig.
Es gibt eine zweite Schicht, tiefer.
Die Linien sind keine Erosion – sie sind ein Code.
Wir sind die Variablen.
Ich höre sie nachts.
Sie zählen.“

📑 Handout 3 – Zettel aus Helenas Quartier

Schmierzettel, mehrfach geknickt.

Gezeichnete Spiralen, konzentrisch. Zwischen den Linien Wörter in verschiedenen Sprachen:

„Tor – puerta – gate – janua – 入口 – дверь“

In der Mitte: ein Auge, unsauber gekritzelt, mit zu vielen Wimpern.

Darunter: *„Es will sprechen, aber nur einer versteht.“*

📑 Handout 4 – Stationskarte (vereinfachter Plan, textlich beschrieben)

Station Polaris – Übersicht

- **Zentrale Halle:** Aufenthaltsraum, Funkanlage, Zugang zu den Schlafquartieren.
- **Labortrakt:** Chemie- und Geophysikraum, mit Glasfront zum Schnee hinaus.
- **Maschinenraum:** Generatoren, Heizaggregate. Zugang streng gesichert.
- **Schlafquartiere:** 8 kleine Kabinen, jeweils mit Feldbett und Spind.
- **Tunnelzugang:** Metallleiter führt in 40 m Tiefe. Von dort Gänge in den Eiskörper.
- **Lager:** Kühlraum, Lebensmittel, Ersatzteile.

(Mit Kugelschreiber auf der Rückseite ergänzt: „Die Linien sind überall. Sogar hier.“)

📑 Handout 5 – Funkspruch (statisch verzerrt)

Übertragungsprotokoll, 15. Juli, 03:12 Uhr

„——Hier spricht … Polaris … hören Sie mich? … *statisches Knacken* …
Nicht … näher kommen … es … breitet sich aus …
Wir können … nicht … festhalten …
Zahlen … 3 – 7 – 11 – … *Brummen, dann Stille*“

📑 Handout 6 – Botschaft im Eis

Glatte Eisfläche, als wäre sie von innen heraus poliert.
Mit bloßem Auge sichtbar: Linien, Kerben, geometrische Formen – kein Werkzeug hat sie hinterlassen.
Wenn man länger hinsieht, scheint das Muster sich selbst zu ordnen.

In der Mitte: eine Inschrift, die in wechselnden Sprachen aufscheint.

„Wir waren vor euch.
Wir warten auf euch.
Ihr seid der Schlüssel.“

Am unteren Rand zieht sich eine Zahlenreihe spiralförmig nach außen:
1 – 1 – 2 – 3 – 5 – 8 – 13 – 21 – 34 …

(Wer länger als eine Minute hinsieht, muss einen Willenswurf SG 14 bestehen oder fühlt, wie die eigene Hand unwillkürlich beginnt, die Zahlen weiterzuschreiben.)

🎲 Begegnungstabelle: Station Polaris & Eistunnel

(W20-Tabelle, einmal pro Szene oder wenn Leerlauf entsteht würfeln)

Wurf	Begegnung	Effekt / Probe
1–2	Flackern der Lampen	Alle Lichter gehen kurzzeitig aus. Willenswurf SG 12, sonst leichte Panik.
3	Stimmen im Funk	Verzerrte Worte: „Kommt näher …“, niemand spricht am anderen Ende.
4	Frostmuster	Am Innenfenster bildet sich Eis in Form von Runen. Analyse-Probe SG 14 = „Primzahlen“.
5	Verschwundene Ausrüstung	Ein Werkzeug oder Kleidungsstück fehlt plötzlich – später taucht es im Tunnel auf.
6	Blut im Schnee	Draußen Spuren: Tropfen führen 10 m, hören dann abrupt auf.
7	Albtraumhafte Stimmen	Der SC hört seinen eigenen Namen, geflüstert hinter ihm. Willenswurf SG 13.
8	Sabotage	Eine Tür ist von innen blockiert. Mechanik/Technik-Probe SG 15 nötig, um sie zu öffnen.
9	Zeichen an der Wand	Jemand hat spiralförmige Muster in die Schlafräume gekritzelt – niemand gibt es zu.
10	Geräusch im Tunnel	Dumpfes Schaben tief im Eis. Körperlich unerklärlich, wirkt näherkommend.
11	Spiegelung	Der SC sieht für einen Moment im Glas nicht sich selbst, sondern sein Doppelgänger lächeln.
12	Kalter Atem	Im warmen Aufenthaltsraum steigt plötzlich Atemdampf auf. Quelle unklar.
13	Wissenschaftler kollabiert	Zufälliger NSC fällt in Trance, murmelt Zahlen. Psychologie-Probe SG 15, um Muster zu erkennen.
14	Funkspruch wiederholt sich	Alte Aufnahme spielt erneut ab, mit hinzugefügtem Wort: „Schlüssel“.
15	Schwarzer Fleck im Eis	Im Tunnel: dunkler Schatten unter dem Eis, bewegt sich.
16	Maschinenstörung	Generator fällt für 1W6 Minuten aus. Kälte breitet sich aus, NSCs geraten in Panik.
17	Traum im Wachen	Der SC sieht kurz seine Kindheit vor sich – verbunden mit den gleichen Mustern. Willenswurf SG 14.
18	Fremde Schrift	Eine Notiz in der eigenen Handschrift des SC – obwohl er sie nicht geschrieben hat.
19	Schmerzensschrei	Ein Schrei hallt durch die Station – Quelle unbekannt, alle NSCs anwesend.
20	Nullpunkt-Signal	Geometrische Formen erscheinen direkt im Sichtfeld des SC. Er muss einen Willenswurf SG 16 schaffen oder 1W4 Wahnsinnspunkte erleiden.

🧠 SPIELLEITER-KAPITEL

Grundidee

- **Spielerannahme:** Klassisches Antarktis-Mystery: Stromausfälle, verschwundene Crewmitglieder, geometrische Muster im Eis.
- **Wahrheit:** Unter dem Eis liegt eine uralte, fremdartige Struktur – halb organisch, halb geometrisch – die durch Muster kommuniziert und die Crew geistig beeinflusst.
- **Ton:** Isolation, Paranoia, klaustrophobischer Horror.

Szenenüberblick

Szene 1 – Ankunft auf Station Polaris

- **Ziel:** Spieler in die Atmosphäre der Station einführen.
- **Atmosphäre:** Wind, Kälte, Metallcontainer halb eingeschneit, nervöse Crew.
- **Handout:** Stationslogbuch (Handout 1).
- **NSCs:** Dr. Hsu (Leitung, rational), Alvarez (Techniker, misstrauisch).
- **Stimmung:** Leichte Unruhe, erste Andeutungen.

Szene 2 – Die Struktur im Eis

- **Ziel:** Spieler mit den Mustern konfrontieren.
- **Atmosphäre:** Dunkler Eistunnel, kristalline Formationen, Linien wie Runen oder Formeln.
- **Handout:** Notiz des verschwundenen Wissenschaftlers (Handout 2).
- **Probe:** Rätselkunde SG 14 → erkennt Primzahlenmuster.
- **Stimmung:** Faszination und Bedrohung zugleich.

Szene 3 – Nächte voller Schreie

- **Ziel:** Station wird zunehmend unheimlich.
- **Atmosphäre:** Stimmen aus dem Funk, Türen öffnen sich, ein Crewmitglied verschwindet.
- **Handout:** Helenas Zettel mit Sprachen-Spirale (Handout 3).
- **NSCs:** Helena Markovic beginnt Zeichen zu kritzeln, wirkt zunehmend wahnsinnig.
- **Stimmung:** Paranoia, niemand traut niemandem mehr.

Szene 4 – Muster des Wahnsinns

- **Ziel:** Mercer versteht, dass Muster ein Signal/Verschluss sind.
- **Atmosphäre:** Beben zerstört Teile der Station, Panik bricht aus.
- **Handout:** Funkspruch (Handout 5).
- **NSCs:** Vance (Sicherheitsmann) neigt zur Gewalt, will Tunnel sprengen.
- **Stimmung:** Eskalation, Isolation komplett.

Szene 5 – Nullpunkt (Finale)

- **Ziel:** Finale Begegnung mit der Struktur / Wesen im Eis.
- **Atmosphäre:** Tiefe Kammer, Linien pulsieren, Gefühl einer „lebendigen Maschine".
- **Handout:** Botschaft im Eis (Handout 6).
- **Enden:**
    1. **Überleben:** Muster neu codiert → Wesen bleibt gebannt.
    2. **Untergang:** Spieler scheitert → Wesen bricht frei.
    3. **Ambivalenz:** Spieler lässt sich auf Muster ein → er „verschwindet" geistig, Körper bleibt leer.

NSC-Nutzung

- **Dr. Karen Hsu (Leitung):** Rational, versucht Kontrolle zu behalten, wird zum moralischen Pol.
- **Miguel Alvarez (Techniker):** Misstrauisch, glaubt an Sabotage, aggressiver Gegenpol.
- **Dr. Helena Markovic (Linguistin):** Opfer der Muster, dient als Warnung, wohin die Besessenheit führt.
- **Peter Vance (Sicherheitsmann):** Droht jederzeit zu eskalieren, repräsentiert Panik und Gewalt.
- **Dr. Elias Mercer (SC):** Mittelpunkt, einziger, der Muster versteht – aber auch gefährdet, selbst hineinzufallen.

Handout-Platzierung

Szene	Handout
1	Handout 1 – Stationslogbuch
2	Handout 2 – Wissenschaftlernotiz
3	Handout 3 – Helenas Spirale
4	Handout 5 – Funkspruch
5	Handout 6 – Botschaft im Eis

Eskalationsstufen

1. **Gerüchtephase (Szene 1):** Nervosität, Logbuch-Hinweise, Stromausfälle.
2. **Beweisphase (Szene 2):** Struktur und Muster belegen, dass etwas nicht natürlich ist.
3. **Paranoia (Szene 3):** Verschwinden, Stimmen, erste Opfer.
4. **Panikphase (Szene 4):** Station zerfällt, NSCs werden unkontrollierbar.
5. **Konfrontation (Szene 5):** Spieler muss entscheiden – bannen, täuschen oder untergehen.

Begegnungen & Improvisation

- Nutze die **Begegnungstabelle für Station/Tunnel**, um Druck und Atmosphäre zu steigern.
- Spiele mit **Isolation:** Funk bricht ab, Sturm draußen, keine Rettung.

- Jeder NSC kann potenziell Opfer werden → steigert Gefühl der Einsamkeit.

Spielleiterhinweise

- **Weniger Action, mehr Psychologie:** Bedrohung ist unsichtbar, Muster wirken subtil.
- **Enigmologe-Fokus:** Spieler soll Rätselkunde, Analyse und Logik nutzen, um das Szenario zu „knacken".
- **Finale gestalten:** Nicht nur Kampf – Entscheidung soll moralisch und geistig schwer sein.
- **Horror:** Nie genau erklären, *was* die Struktur ist – offen lassen, ob Wesen, Maschine oder kosmisches Muster.

🌕 Elias Mercer Full Wolf Moon

(Basierend auf dem Roman Full Wolf oon von Lincoln Child)

Einleitung

Die Adirondacks, dichte Wälder, mondbeschienene Hügel.
Hier suchen Künstler, Eremiten und Außenseiter Ruhe – und finden manchmal den Wahnsinn.

Elias Mercer reist zum abgeschiedenen **Cloudwater Institute**, um Abstand zu gewinnen. Doch die Stille der Berge ist trügerisch: grausam zerrissene Opfer tauchen auf, und bald flüstert das Dorf von Werwölfen.

Doch hinter der Legende verbirgt sich die Wahrheit: eine **Familie von Blutbadern**, die ihre Bestie nicht zähmen kann – und die glaubt, bei Vollmond Werwölfe zu sein.

Szenenaufbau

Szene 1 – Ankunft in Cloudwater

- Mercer kommt im Retreat an. Bewohner wirken nervös, das Haus knarrt im Wind.
- Erste Gerüchte über Angriffe im Wald. Die Zeitung titelt: *„Wolfsangriffe im Greystone-Tal“.*
- Ein Künstler berichtet: „Bei Vollmond … sie sagen, man sieht sie am Ridge … Schatten, die kein Mensch wirft.“

Spuren:

- Opfer sind zerrissen, aber die Wunden zeigen *Handkraft*, keine Bisse. Analyse SG 14: „Zu präzise für Tiere, zu brutal für Menschen.“

Szene 2 – Stimmen im Dorf

- Im Dorf **Greystone** begegnet Mercer Einheimischen.
- Ein alter Mann erzählt: „Die Blakeneys … die hatten schon immer den Wolf im Blut. Ich schwör’s dir. Keiner will’s laut sagen, aber wir wissen’s.“
- Der Sheriff bleibt rational: „Das ist Menschenwerk. Aber die Leute brauchen ihre Monster.“

Probe:

- Psychologie SG 13: Die Leute haben Angst, aber sie wissen mehr, als sie sagen.
- Analyse SG 12: Zeitungen zeigen, dass Angriffe *immer bei Vollmond* stattfanden.

Szene 3 – Waldnacht

- Mercer untersucht die Hügel bei Vollmond.
- Fundstücke:
    - Baumrinden mit eingeritzten Mondsymbolen.
    - Fußspuren, die abrupt enden → der Blutbad hat sich im Sprung verwandelt.
    - Ein Überrest von Kleidung, zerrissen, im Blut getränkt.

Gefahr:

- Ein Blutbad beobachtet Mercer, doch greift nicht sofort an. Nur ein Schatten im Unterholz.
- Willenswurf SG 12: Mercer hört Heulen, das eher menschliches Brüllen ist.

Szene 4 – Das Haus der Blakeneys

- Abgelegen, halb verfallen, von Zäunen umgeben.
- Familie wirkt abweisend, misstrauisch – und wahnsinnig. Sie reden offen von ihrer „Verfluchung".
- **Caleb Blakeney**: jung, schwach, voller Schuldgefühle, glaubt, er könne die „Verwandlung" nicht kontrollieren.
- **Samuel Blakeney**: älter, fanatisch, überzeugt, die Familie sei die wahre Linie der „Werwölfe".

Enthüllung:

- Mercer erkennt: Die Blakeneys sind **Blutbader**, Wesen, die bei extremen Emotionen zu tödlichen Bestien werden.
- Sie halten ihre „Mondanfälle" für Werwolfverwandlungen, weil sie nie andere Blutbader getroffen haben.

Szene 5 – Blutmond

- Finale Konfrontation in einer Vollmondnacht.
- Samuel hetzt Caleb auf Mercer. Caleb verwandelt sich (Bestie), aber zögert im letzten Moment.
- Der Sheriff trifft ein, als Chaos herrscht – für ihn sieht alles aus wie ein „Werwolfangriff".

Optionale Enden:

1. **Mercer überlebt, Caleb stirbt** → die Legende vom Werwolf lebt weiter, niemand erfährt die Wahrheit.
2. **Mercer überzeugt Caleb, Samuel wird gestoppt** → Blutbader-Geheimnis bleibt verborgen.
3. **Mercer scheitert** → Samuel triumphiert, die Familie verschwindet in die Wälder, um „den Clan neu aufzubauen".

NSCs

Sheriff Frank Weller

- **Rolle:** Rationaler Ermittler, glaubt nicht an Übernatürliches.
- **Werte:** STÄ 13, KON 13, WEI 11. Fertigkeiten: Einschüchtern +5, Spurenlesen +4.

Caleb Blakeney (Blutbad)

- **Menschlich:** STÄ 11, WEI 10, CHA 9. Unsicher, depressiv, innerlich zerrissen.
- **Verwandelt:** STÄ 17, GES 15, KON 15. Krallenangriff 1W6+3.
- **Besonderheit:** Kann Emotionen kaum kontrollieren; glaubt, nur der Mond sei Schuld.

Samuel Blakeney (Blutbad, fanatisch)

- **Menschlich:** STÄ 12, INT 12, WEI 9. Manipulativ, dominant.
- **Verwandelt:** STÄ 16, KON 14, GES 14. Krallenangriff 1W6+2.
- **Besonderheit:** Will die Familie zur „Werwolfdynastie“ erheben, hält den Mythos bewusst am Leben.

Dr. Abigail Foster

- **Rolle:** Leiterin des Retreats, versucht Rationalität zu wahren.
- **Werte:** INT 14, WEI 12, CHA 11. Analyse +5, Psychologie +3.

Handouts

Handout 1 – Zeitungsausschnitt (*Greystone Gazette*)

„Vollmond-Opfer im Tal – Angst vor Werwölfen wächst“

Greystone, 12. Oktober – Bereits das dritte Opfer in nur zwei Monaten wurde im Greystone-Tal gefunden. Der 34-jährige Holzfäller Andrew Collins wurde grausam zerfetzt, sein Körper unweit des Ridge aufgefunden.

Sheriff Frank Weller erklärte gegenüber unserer Zeitung: „Wir haben es mit einem gefährlichen Tierangriff zu tun. Die Geschichten über Werwölfe sind Unsinn.“

Dennoch kursieren in Greystone alte Gerüchte. Mehrere Einwohner wollen in den Nächten des Vollmonds „Schatten zwischen den Bäumen“ gesehen haben. Ein alter Jäger behauptet, die Spuren seien zu groß für normale Wölfe – und zu menschlich, um reine Tiere zu sein.

(Am Rand des Artikels mit Kugelschreiber gekritzelt: „Sie reißen mit Händen. Keine Spuren von Zähnen.“)

📑 Handout 2 – Tagebuchseite (Caleb Blakeney)

Zerrissenes, fleckiges Papier, offensichtlich heimlich geschrieben.

„Der Mond brennt in meinen Augen. Ich fühle, wie die Wut steigt, wie meine Haut reißt.
Samuel sagt, es sei das Erbe der Wölfe. Aber warum dann diese Hände? Warum Blut unter den Nägeln?
Ich habe mich gekettet. Es hält nicht.
Ich höre sie rufen – die Stimmen im Wald, die sagen, ich soll loslassen.
Bin ich ein Wolf? Oder nur verrückt?“

📑 Handout 3 – Dorfsage (Mündliche Überlieferung, notiert von Mercer)

Alte Handschrift, vermutlich aus den 1920ern.

*„Gehe nicht hinaus, wenn der Mond voll ist.
Denn die Blakeneys tragen die Bestie in ihrem Blut.
Sie sind keine Menschen, keine Wölfe – sie sind dazwischen.
Manche sagen, ein alter Fluch, andere sagen, Wahnsinn.
Doch sicher ist: Wenn sie kommen, zerreißen sie dich mit bloßen Händen.

Vergiss die Kugeln aus Silber – nichts hilft außer Distanz.“*

📑 Handout 4 – Briefentwurf von Samuel Blakeney (nie abgeschickt)

Auf vergilbtem Papier, unvollständig.

„Wir sind die Letzten unserer Linie.
Die Welt lacht über Werwölfe, aber wir wissen es besser.
Der Mond ruft uns, wie er es immer getan hat.
Die Bestie in uns ist stärker als Vernunft.
Caleb schwach, will sich widersetzen. Er versteht nicht: Wir sind die Wölfe im Wald, die Schatten in der Geschichte.
Unsere Familie wird wieder gefürchtet werden.
Bald …“

(Der Text bricht hier ab. Am unteren Rand: Blutabdrücke von Fingern.)

🧠 SPIELLEITER-KAPITEL

Grundidee

- **Was die Spieler glauben sollen:** klassische Werwolf-Geschichte.
- **Was wirklich geschieht:** Die Blakeneys sind Blutbader, die ihre Bestiennatur nie verstanden haben. Sie deuten ihre Raserei als „Werwolf-Verwandlung“ unter dem Vollmond.
- **Ton:** Folk Horror, Waldlegenden, Isolation.

Strukturüberblick (Szenen)

Szene 1 – Ankunft in Cloudwater

- Ziel: Stimmung setzen, Mercer im Retreat einführen.
- Hinweise: Zeitung (Handout 1).
- NSCs: Dr. Foster (rational, nervös).
- Stimmung: Spannung, Gerüchte, unterschwellige Angst.

Szene 2 – Stimmen im Dorf

- Ziel: Gerüchteküche anheizen. Spieler soll glauben: „Es sind Werwölfe."
- Hinweise: Dorfsage (Handout 3).
- NSCs: Sheriff Weller (skeptisch), Dorfbewohner (ängstlich).
- Stimmung: Kontrast zwischen Rationalität und Aberglaube.

Szene 3 – Waldnacht

- Ziel: Bedrohung sichtbar machen. Spuren von Gewalt, Anzeichen von „Verwandlung".
- Hinweise: Begegnungstabelle nutzen, Tagebuchseite (Handout 2).
- NSCs: Keine direkten Begegnungen, nur Spuren der Blakeneys.
- Stimmung: Verfolgungsgefühl, falsche Fährten.

Szene 4 – Das Haus der Blakeneys

- Ziel: Wahrheit andeuten, aber Mythos noch nicht ganz auflösen.
- Hinweise: Brief von Samuel (Handout 4).
- NSCs: Caleb (gebrochen, Opfer seiner Natur), Samuel (fanatisch, aggressiv).
- Stimmung: Wahnsinn, religiöser Fanatismus, Familienfluch.

Szene 5 – Blutmond (Finale)

- Ziel: Auflösung + Konfrontation.
- Möglichkeiten:
    1. Kampf gegen verwandelten Caleb.
    2. Enthüllung: Samuel begeht Morde, deckt sich mit der Legende.
    3. Gemischtes Finale (Caleb gegen Samuel, SC entscheidet, wer überlebt).
- Stimmung: Chaos, Raserei, Konfrontation mit dem „Mythos hinter dem Mythos".

Handout-Platzierung

- **Handout 1 (Zeitungsausschnitt):** Szene 1, im Retreat oder von Dr. Foster übergeben.
- **Handout 3 (Dorfsage):** Szene 2, im Dorf von einem alten Mann oder im Archiv des Institutes.
- **Handout 2 (Calebs Tagebuch):** Szene 3, im Wald in einer zerrissenen Tasche oder nahe eines Angriffs.
- **Handout 4 (Samuels Brief):** Szene 4, im Haus der Blakeneys (versteckt im Spind).

NSC-Nutzung

- **Dr. Foster:** Einstiegsperson, rational, eine Art „Gegenpol“ zu Aberglauben.
- **Sheriff Weller:** Ermittlungshelfer und Skeptiker, liefert harte Fakten.
- **Dorfbewohner:** Stimmungsträger, Gerüchte.
- **Caleb:** Tragische Figur, will nicht töten → Möglichkeit für Spielerinteraktion.
- **Samuel:** Antagonist, verstärkt Mythos, will Blutlinie als „Werwolfdynastie“ erhöhen.

Eskalationsstufen (Dramaturgie)

1. **Gerüchtephase (Szene 1–2):** Spieler glaubt an Werwölfe, Atmosphäre des Misstrauens.
2. **Beweisphase (Szene 3):** Spuren zeigen Übermenschliches, aber unklar ob Tier oder Mensch.
3. **Wahrheitsphase (Szene 4):** Enthüllung – Blutbader, die sich selbst falsch deuten.
4. **Konfrontationsphase (Szene 5):** Entscheidung zwischen Calebs Rettung oder Vernichtung, und Samuels Lügengebilde.

Spielleiterhinweise

- **Isolation betonen:** Wälder, Nebel, Abgeschiedenheit. Kaum Unterstützung von außen.
- **Werwolf-Schein wahren:** bis Szene 4 alle Hinweise in Richtung „klassischer Werwolf“ deuten lassen.
- **Wesen-Geheimnis enthüllen:** in Szene 4 subtil andeuten, dass es Blutbader sind – durch Hände voller Blut, menschliche Spuren, Tagebuchnotizen.
- **Finale:** Offen lassen, ob Spieler das Blutbad-Geheimnis den Dorfbewohnern preisgibt oder nicht. Das Geheimnis bleibt Teil der Spannung.

🎲 Begegnungstabelle: Wälder der Blakeneys (W20)

Wurf	Begegnung	Effekt / Probe
1–2	Wildes Heulen	Ein markerschütternder Schrei hallt durch den Wald. Klingt wie Wolf – aber auch wie Mensch. Willenswurf SG 12, sonst +1 Wahnsinn.
3	Zertrümmerte Lichtung	Umgestürzte Bäume, als hätte jemand sie mit bloßen Händen umgerissen. Analyse SG 13 → übermenschliche Kraft.
4	Blut an der Rinde	Frische Kratzspuren, mit Fingernägeln. Blut klebt daran.
5	Uralter Zwang	Ein Dorfbewohner erzählt von Vollmond-Ritualen. Okkultes Wissen SG 12 → eher Aberglaube als Realität.
6	Zerrissene Kleidung	Hemd und Hose, blutgetränkt, mitten auf dem Pfad. Gehören zu Caleb oder Samuel.
7	Knochenfund	Halbtierische, halb menschliche Knochen – brutal zerbrochen. Psychologie SG 13 → Opfer der Blakeneys.
8	Fluchtspuren	Fußabdrücke im Schlamm, überlagert von tiefen Kratzspuren. Spurenlesen SG 12 → Opfer floh, wurde eingeholt.

Wurf	Begegnung	Effekt / Probe
9	Panik im Wald	Ein Hirsch springt fast in den SC hinein, völlig panisch. Hinterlässt blutige Fährte.
10	Wahnsinniges Gekritzel	Baumrinde eingeritzt: Kreise, Vollmonde, Wörter „BLOOD“ und „WOLF“. Handschrift von Samuel.
11	Plötzliche Stille	Der Wald verstummt schlagartig – keine Vögel, keine Insekten. Rein atmosphärisch, Spannungseffekt.
12	Dorfbewohner	Ein Betrunkener aus Greystone verirrt sich. Stammelt: „Sie sind nicht Wölfe … sie sind schlimmer.“
13	Spur der Raserei	Bäume mit Faustschlägen zertrümmert, Blutspritzer an Steinen.
14	Opferüberrest	Abgerissener Arm im Unterholz. Analyse SG 14 → eher gewaltsam herausgerissen als gebissen.
15	Calebs Spur	Tagebuchseite, nass und zerknüllt: „Ich darf nicht wieder hingehen. Aber Samuel ruft.“
16	Wolfsgeheul imitiert	Jemand (Samuel) stößt ein künstliches Wolfsheulen aus. Wahrnehmung SG 12 → menschlicher Ursprung erkennbar.
17	Zerstörte Jagdhütte	Tür eingerissen, Wände voller Kratzspuren. Blutbad tobte hier.
18	Menschliche Augen	In der Dunkelheit leuchten keine Tieraugen, sondern menschliche – Blakeney beobachtet den SC.
19	Kampfspuren	Eine Lichtung voller zertrampelter Erde, Blut, zerbrochene Äste. Zeichen eines Blutbad-Kampfes.
20	Begegnung	Ein Blakeney im Blutrausch steht plötzlich vor dem SC. Kampf oder Flucht unvermeidlich.

Schnellreferenz – *Full Wolf Moon*

Szenenübersicht

Szene	Ziel	Hinweise/Handouts	NSCs	Stimmung
1. Ankunft in Cloudwater	Einführung, Gerüchte andeuten	Handout 1 (Zeitung)	Dr. Foster	Beklemmende Ruhe, unterschwellige Angst
2. Stimmen im Dorf	Gerüchteküche, Aberglaube vs. Rationalität	Handout 3 (Dorfsage)	Sheriff Weller, Dorfbewohner	Kontrast: Vernunft vs. Volksmythos
3. Waldnacht	Bedrohung sichtbar, falsche Werwolf-Fährten	Handout 2 (Calebs Tagebuch), Begegnungstabelle	–	Verfolgungsgefühl, Paranoia
4. Haus der Blakeneys	Wahrheit andeuten: Blutbader, Wahnsinn	Handout 4 (Samuels Brief)	Caleb, Samuel	Fanatismus, Fluch-Atmosphäre
5. Blutmond (Finale)	Konfrontation mit Caleb/Samuel	–	Caleb, Samuel, ggf. Sheriff	Chaos, Wahrheit vs. Legende

NSCs kompakt

Name	Rolle	Merkmale	Werte (Kurz)
Dr. Abigail Foster	Retreat-Leiterin, rational	Freundlich, nervös, sucht Erklärung	INT 14, WEI 12, Analyse +5
Sheriff Frank Weller	Skeptiker, Polizist	Hart, nüchtern, gegen Aberglauben	STÄ 13, KON 13, Spurenlesen +4

Name	Rolle	Merkmale	Werte (Kurz)
Caleb Blakeney	Tragische Figur	Will nicht töten, Schuldgefühle	Menschlich: STÄ 11 / Blutbad: STÄ 17, GES 15
Samuel Blakeney	Antagonist	Fanatisch, manipulativ	Menschlich: STÄ 12 / Blutbad: STÄ 16, GES 14
Dorfbewohner	Gerüchtequelle	Misstrauisch, abergläubisch	keine Werte nötig, Stimmungsträger

---

Handouts (Platzierung)

Handout	Inhalt	Szene
1. Zeitungsausschnitt	Werwolf-Gerüchte, Opferbeschreibung	1 (Cloudwater)
3. Dorfsage	„Blakeney-Fluch“, Werwolfmythos	2 (Dorf Greystone)
2. Calebs Tagebuch	Angst, Zweifel, Blut unter Nägeln	3 (Waldnacht)
4. Samuels Brief	Fanatischer Plan, Blutlinie	4 (Haus der Blakeneys)

Begegnungstabelle (Wald, Vollmondnächte)
(siehe Detailtabelle – W20)
Schreie, Spuren, Blut, verrückte Kratzereien.
Deutet immer auf „Werwölfe“, lässt aber Blutbad-Spuren erkennen.
Spätestens bei 18–20 → direkte Konfrontation.

Eskalationslogik
Werwolf-Schein (Szene 1–2): Gerüchte, Legenden, Dorfsagen.
Bedrohung sichtbar (Szene 3): Spuren von Gewalt, Wald voller Angst.
Wahrheit andeuten (Szene 4): Blutbad-Natur, Fanatismus der Blakeneys.
Finale (Szene 5): Entscheidung: Caleb retten, Samuel stoppen oder beide untergehen.

Elias Mercer: Der letzte Herrscher

(Basierend auf dem Enigmalogen Jeremy Logan von Lincoln Child)

Einleitung

Mexiko, tiefer Regenwald, Yucatán.
Zwischen Lianen, zerfallenen Stufenpyramiden und summenden Insekten liegt eine **verlassene Ausgrabungsstätte**.
Ein Team von Archäologen hat hier gearbeitet – doch die Grabungen endeten abrupt, nach einer Reihe mysteriöser Todesfälle.

Elias Mercer wird von einem alten Kollegen eingeladen: *„Es gibt Zeichen, Elias … Muster, die nicht ins Bild passen. Komm sofort."*

Doch als Mercer im Camp eintrifft, findet er nur noch Angst, Misstrauen und den Schatten einer uralten Macht.
Die Spur führt zu einem Namen: **K'inich Ajaw**, letzter Herrscher von Ixmul, der seit Jahrhunderten nicht gestorben ist.

Szenenaufbau

Szene 1 – Ankunft im Dschungel

- Mercer erreicht das Ausgrabungscamp.
- Atmosphärisch: drückende Hitze, Insektensummen, halbverfallene Zelte, nervöse Einheimische.
- Erste Gespräche: Zwei Forscher sind bereits tot, angeblich durch „Unfälle" in den Ruinen.

Spuren:

- Ein Tagebuch beschreibt Symbole, die „wie ein verschlüsselter Kalender" wirken.
- Arbeiter murmeln über „den Herrn von Ixmul", der zurückgekehrt sei.

Szene 2 – Erste Opfer, erste Muster

- Mercer untersucht die Tempelruinen.
- Ein Forscher wird tot aufgefunden: Körper ausgezehrt, wie mumifiziert.
- Analyse-Probe SG 14: keine natürlichen Ursachen, sondern „Lebenskraft entzogen".
- Rätselkunde-Probe SG 13: Muster im Mosaikboden → eine Sequenz, die an ein Ritual erinnert.

Szene 3 – Legenden von Ixmul

- Mercer erfährt von einer Maya-Sage:
  - Ein König, K'inich Ajaw, wollte den Tod überlisten.
  - Er ließ sich in den Tempel einschließen, mit Blutopfern und Zaubersprüchen.
  - Sein Körper sollte nie verfallen – er sei „im Herzen der Pyramide".
- Okkultes Wissen SG 15: Das Muster passt zu Blutmagie und Bannritualen.

NSC:

- Don Alejandro, alter Maya-Historiker → warnt: „Ihr stört, was nicht mehr sterben durfte."

Szene 4 – Unter der Pyramide

- Mercer steigt in Katakomben hinab: Enge, Dunkelheit, Glyphen an den Wänden.
- Glyphen zeigen: Ajaw opferte nicht nur Feinde, sondern auch **eigene Priester**.
- Begegnung: Ein Forscher überlebt, völlig wahnsinnig, murmelt unverständliche Zahlensysteme.

Gefahr:

- Ein Ritualmechanismus (Steinplatten mit Zahlencodes) muss gelöst werden, sonst stürzt der Gang ein. Rätselkunde SG 15.

Szene 5 – Der Herrscher von Ixmul

- Im tiefsten Heiligtum: ein Thron, darauf ein Mann, scheinbar unversehrt, in prunkvoller Maya-Tracht.
- **K'inich Ajaw lebt.** Haut pergamentartig, Augen brennend.
- Er spricht in alter Sprache, versteht aber Mercers Musterdenken.
- Ajaw will Mercer als „neuen Schreiber" für seine unsterbliche Herrschaft.

Finale Möglichkeiten:

1. **Kampf:** Ajaw entzieht Lebenskraft, Mercer muss ihn mit einem Ritual (Zahlenmuster im Boden) bannen.
2. **Täuschung:** Mercer täuscht Ajaw, indem er ein Muster manipuliert → der Bann bricht, Ajaw zerfällt zu Staub.
3. **Ambivalenz:** Mercer hört zu, lernt das Ritual, und überlebt – aber trägt nun selbst einen Teil von Ajaws „Fluch".

NSCs

Dr. Isabel Cortez – Archäologin

- **Rolle:** Rational, will Grabung retten, unterschätzt Gefahr.
- **Werte:** INT 13, WEI 11. Fertigkeiten: Analyse +5, Archäologie +6.

Don Alejandro Xiu – Maya-Historiker

- **Rolle:** Bewahrer alter Legenden, warnt Mercer eindringlich.
- **Werte:** WEI 14, CHA 12. Fertigkeiten: Okkultes Wissen +7, Geschichte +6.

K'inich Ajaw – letzter Herrscher von Ixmul

- **Rolle:** Antagonist, uralter Maya-König, durch Blutmagie unsterblich.
- **Werte:** STÄ 14, KON 18, WEI 15, CHA 16.
- **Fähigkeiten:** Lebensentzug (Berührung, 1W6+2 Schaden, Zähigkeit SG 15 negiert), Bannkreis (Zahlenmuster).
- **Schwäche:** Muster kann manipuliert werden → Ritual bricht.

Handouts

📄 Handout 1 – Tagebuchseite (Forscher)

„Die Glyphen wiederholen sich: 4 – 8 – 16 – 32. Eine Progression. Aber warum auf dem Boden, nicht an der Wand?
Jedes Mal, wenn ich weiterzähle, höre ich Stimmen …"

📄 Handout 2 – Maya-Sage (Don Alejandro)

„Ajaw, Herr von Ixmul, fürchtete den Tod.
Er sprach: ‚Ich werde leben, wenn Sonne und Mond vergehen.'
So gab er Blut, nahm Leben, trank Seelen.
Und die Erde nahm ihn auf. Doch er verließ sie nie."

📄 Handout 3 – Steininschrift (Unter der Pyramide)

Spiralen von Glyphen, teils übersetzt:
„Das Herz schlägt, solange Opfer fallen.
Das Auge sieht, solange Muster bestehen.
Brich die Reihe – und er zerfällt."

🎭 Vorlese-Elemente

Szene 1 – Ankunft im Dschungel

🌿 *„Der Regenwald umschließt dich wie eine lebendige Mauer. Feuchtigkeit tropft von den Blättern, Insekten summen in einem endlosen Chor, und irgendwo in der Ferne schreit ein Affe. Das Ausgrabungscamp wirkt verloren zwischen den Bäumen – Zelte ausgeblichen, Planen vom Regen schwer, das Metallgestänge rostig. Die Menschen hier sprechen gedämpft, als wolle selbst ihre Stimme den Schlaf der Götter nicht stören.“*

Szene 2 – Erste Opfer, erste Muster

💧 *„Die Tempelruine ragt vor dir auf, ein grauer Zahn aus Stein, überwuchert von Lianen. Zwischen den Stufen liegt ein Körper. Eingefallen, als hätte ihn jemand in wenigen Stunden um Jahrzehnte altern lassen. Die Haut spannt sich über die Knochen, die Augenhöhlen sind leer. Um den Leichnam auf dem Boden verlaufen feine Linien, wie Mosaiksteine – aber je länger du sie betrachtest, desto mehr wirken sie wie Zahlen, die zu einem geheimen System gehören.“*

Szene 3 – Legenden von Ixmul

📜 *„Im Schimmer der Petroleumlampen erzählt Don Alejandro mit leiser Stimme. ‚Es heißt, K’inich Ajaw, der Herrscher von Ixmul, wollte den Tod besiegen. Als die Spanier kamen, verschwand er im Herzen seiner Pyramide. Er trank Blut, gab Opfer und band sich selbst an die Erde. Sein Körper sollte nie verfallen.‘ Der Alte senkt die Stimme. ‚Sie sagen, er wartet dort unten, und wer die Reihen seiner Glyphen liest, öffnet seine Augen erneut.‘“*

Szene 4 – Unter der Pyramide

🔦 *„Die Luft wird kälter, je tiefer du steigst. Tropfwasser hallt wie Tropfen von Metall. Die Wände sind bedeckt von Glyphen, eingeritzt in spiralförmigen Bahnen. Manche wirken wie Geschichten – andere wie endlose Zahlenreihen. Ein Schrei hallt plötzlich durch die Dunkelheit. Als du das Licht der Lampe hebst, siehst du einen Mann, halb verrückt, mit blutigen Fingern, wie er in die Glyphen kratzt und unaufhörlich Zahlen murmelt.“*

Szene 5 – Der Herrscher von Ixmul

👑 *„Die Kammer öffnet sich wie ein Grab. Auf einem steinernen Thron sitzt eine Gestalt in prunkvoller Maya-Tracht. Sein Gesicht ist wie aus Pergament, doch seine Augen leuchten, als wären sie aus Feuer. Er bewegt sich kaum, doch seine Stimme erfüllt den Raum. ‚Ich bin K’inich Ajaw. Ich habe den Tod besiegt. Du bist gekommen, um meine Reihen zu vollenden.‘*

Um dich herum beginnen die Glyphen auf dem Boden zu pulsieren, wie Herzschläge aus Stein.“

🧠 SPIELLEITER-KAPITEL

Grundidee

- **Spielerannahme:** Ein klassisches „Archäologie-Mysterium“ mit tödlichen Flüchen und Legenden.
- **Wahrheit:** Ein Maya-Herrscher, K’inich Ajaw, hat sich durch Blutmagie an das Leben gebunden und überlebt bis heute – zehrt von Opfern und hält sich in den Ruinen verborgen.
- **Ton:** Archäologischer Mystery-Thriller, Dschungelhorror, Folk-Horror mit Okkult-Einschlag.

Strukturüberblick

Szene 1 – Ankunft im Dschungel

- **Ziel:** Spieler in das Camp und die Situation einführen.
- **Atmosphäre:** Beklemmende Hitze, Insekten, nervöse Forscher.
- **Handout:** Tagebuchseite mit Progression (Handout 1).
- **NSCs:** Dr. Isabel Cortez (rational, hält an der Grabung fest).

Szene 2 – Erste Opfer, erste Muster

- **Ziel:** Opfer zeigen, Bedrohung konkret machen.
- **Atmosphäre:** Mumifizierte Leiche, Mosaikböden mit Zahlensystemen.
- **Handout:** Glyphennotizen im Tagebuch (Handout 1, falls noch nicht eingesetzt).
- **Hinweis:** Mercer erkennt Muster, die eher „Code“ als „Dekoration“ sind.

Szene 3 – Legenden von Ixmul

- **Ziel:** Legende des unsterblichen Herrschers offenlegen.
- **Atmosphäre:** Bedrohliche Erzählungen, kultureller Hintergrund.
- **Handout:** Maya-Sage (Handout 2).
- **NSC:** Don Alejandro Xiu (Historiker, Warner).

Szene 4 – Unter der Pyramide

- **Ziel:** Spieler in die Katakomben führen, die Bedrohung verstärken.
- **Atmosphäre:** Enge, Dunkelheit, tropfendes Wasser, Glyphen spiralförmig.
- **Handout:** Steininschrift (Handout 3).
- **Gefahr:** Wahnsinniger Überlebender, Rätsel mit Zahlensequenz (SG 15).

Szene 5 – Der Herrscher von Ixmul

- **Ziel:** Finale Begegnung mit K'inich Ajaw.
- **Atmosphäre:** Unheiliger Thronsaal, lebende Mumie, pulsierende Glyphen.
- **Optionen:**
  - Kampf → Ajaw entzieht Lebenskraft.
  - Täuschung → Mercer manipuliert Muster.
  - Ambivalenz → Mercer nimmt Wissen an und zahlt hohen Preis.

NSC-Einsatz

- **Dr. Isabel Cortez:** Einstieg, will Grabung retten, rational. Spiegelt Mercers wissenschaftliche Seite.
- **Don Alejandro Xiu:** Mahnende Stimme, repräsentiert die alte Kultur. Kann Spieler emotional verankern.
- **K'inich Ajaw:** Finale Figur, bedrohlich, aber auch faszinierend. Will Mercer auf seine Seite ziehen.
- **Wahnsinniger Forscher:** In den Katakomben – warnendes Beispiel, was Ajaws Einfluss anrichtet.

Handout-Platzierung

Szene	Handout
1 (Camp)	Handout 1 – Tagebuchseite mit Progression
3 (Legenden)	Handout 2 – Maya-Sage
4 (Katakomben)	Handout 3 – Steininschrift

Eskalationsstufen

1. **Gerüchtephase (Szene 1):** Mysteriöse Todesfälle, Legenden, nervöse Stimmung.
2. **Beweisphase (Szene 2):** Opfer und Muster zeigen, dass es keine natürlichen Ursachen sind.
3. **Legendenphase (Szene 3):** Spieler erkennt, dass eine uralte Macht hinter allem steckt.
4. **Konfrontationsphase (Szene 4–5):** Abstieg in die Katakomben, finale Begegnung mit Ajaw.

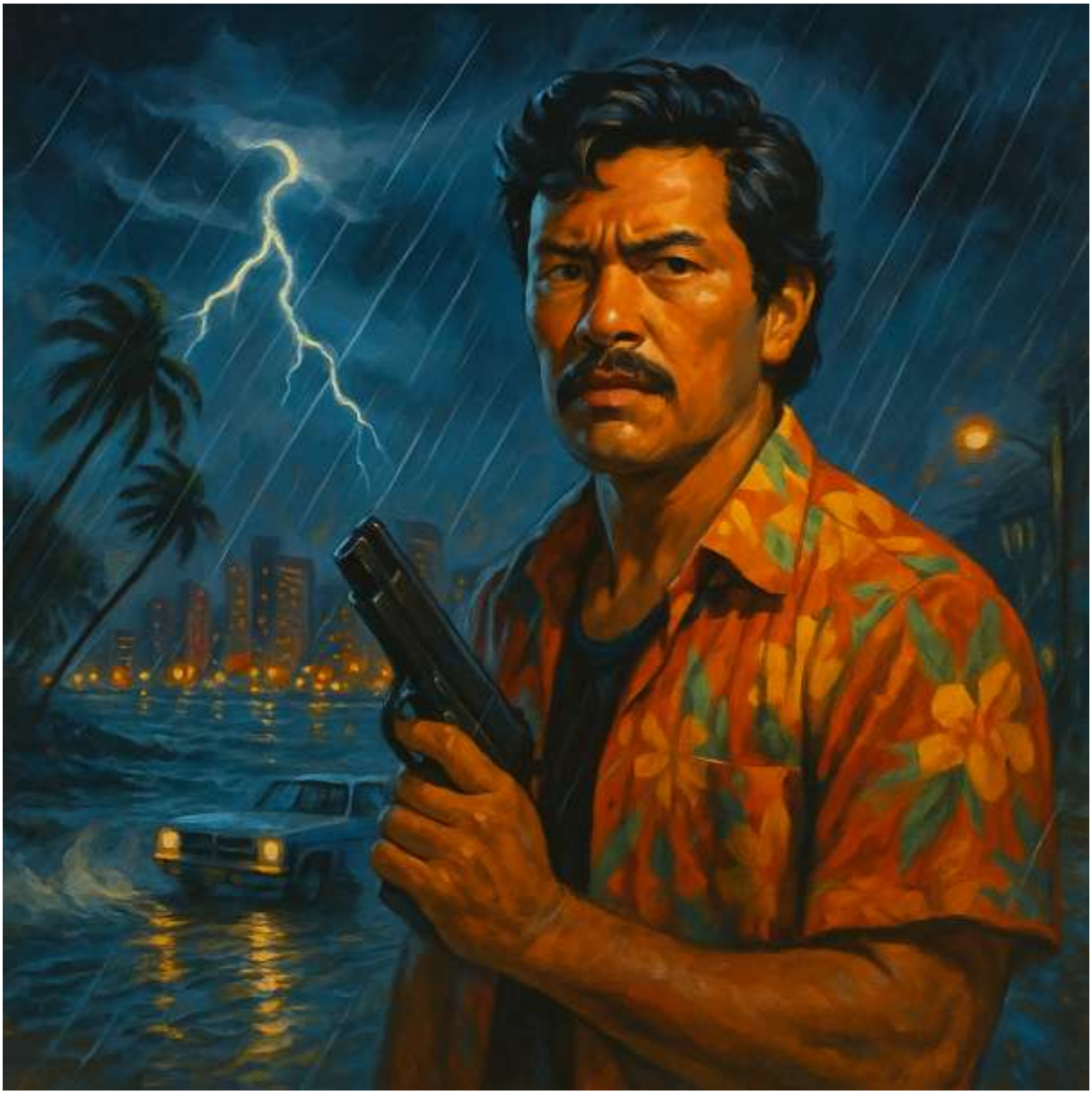
Spielleiterhinweise

- **Isolation betonen:** Keine Verbindung nach außen. Regenwald, Hitze, Insekten, bedrückende Natur.
- **Rätsel hervorheben:** Muster, Progressionen, Glyphen – Spieler soll Mercers Rolle als Enigmologe spüren.
- **Atmosphäre im Finale:** Ajaw soll halb faszinierend, halb monströs wirken – ein Mann, der *tatsächlich* den Tod überlistet hat, aber auf Kosten anderer.
- **Ende offen halten:**
  - Sieg durch Bann (Ajaw zerfällt).
  - Sieg durch Täuschung (Ajaw bleibt gefangen).

- Ambivalenz (Mercer nimmt Wissen an, verändert sich).

🎲 Begegnungstabelle: Dschungel & Katakomben (W20)

Wurf	Begegnung	Effekt / Probe
1–2	Schrei im Dschungel	Ein Arbeiter rennt panisch davon. Er sagt nur: „Er sieht mich… immer.“
3	Regensturm	Plötzlich bricht tropischer Regen los, macht Pfade unpassierbar. Proben auf Überleben SG 12.
4	Alte Glyphen	Am Baumstamm eingeritzt, identisch mit denen in der Pyramide. Analyse SG 13.
5	Toter Vogel	Ausgetrocknet, als sei ihm die Lebenskraft entzogen.
6	Gestohlene Ausrüstung	Ein Rucksack fehlt. Später in Katakomben wiedergefunden – unberührt, aber blutbefleckt.
7	Fiebertraum	Mercer halluziniert im stickigen Zelt. Willenswurf SG 12, sonst 1W3 Wahnsinnspunkte.
8	Flüstern	In der Nacht hört Mercer Stimmen in einer Sprache, die er nicht kennt.
9	Insektenplage	Schwarm Moskitos oder Ameisen überfällt. KON-Probe SG 11, sonst Erschöpfung.
10	Opferaltar	Im Dschungel steht ein alter Steintisch. Frische Blutflecken darauf.
11	Wahnsinniger Forscher	Lebt noch, aber unberechenbar. Kritzelte Zahlenfolgen an Felsen.
12	Graböffnung	Eine kleine Seitenkammer voller Schädel. Manche noch frisch.
13	Geräusch im Dunkeln	Schaben in den Katakomben. Keine Quelle auffindbar.
14	Fallgrube	Alter Ritualschacht, halb überwuchert. Reflexwurf SG 13, um nicht zu stürzen.
15	Glühende Glyphen	Leichtes Leuchten an einer Wand. Analyse SG 14 → Teil des Bannmusters.
16	Steinplatte verschoben	Der Weg hinter Mercer fällt zu. Willenswurf SG 12, um Panik zu verhindern.
17	Tieropfer	Ein Jaguar, blutleer, auf einem Podest niedergelegt.
18	Kalenderfragment	Steinplatte mit Progression (2–4–8–16). Hinweis auf Ajaws Ritual.
19	Lebenskraftstoß	Kurzzeitige Kältewelle, Lampe flackert. Mercer verliert 1W3 TP.
20	Ajaws Präsenz	Eine Stimme hallt: „Du bist gekommen…“. Rein atmosphärisch, Vorbote des Finales.



🌪️ Kai Kealoha: Der Sturm über Honolulu

(Inspiriert von Magnum P.I. (1980er)

🌴 Kai Kealoha

(„Kai“ = Meer, „Kealoha“ = die Liebe)
(Er könnte sich im Alltag einfach „Kai“ nennen, für Touristen oder Klienten vielleicht „Kai Love“ als ironisch-cooler Spitzname.)

Firmenname: *Island Investigations – Kealoha & Co.*

- Außen wirkt er wie ein klassischer Privatdetektiv, der Fremdgänger überführt oder verschwundene Touristen findet, tatsächlich tut er das auch oft (öfter, als ihm lieb ist)

- In Wahrheit ermittelt er aber auch in Fällen, in denen Wesen eine Rolle spielen – verschwundene Surfer, seltsame Angriffe im Dschungel, ein „Fluch“ auf einer alten Plantage.

Persönlichkeit:

- Lockerer Sunnyboy, fährt ein altes Cabrio und surft jeden Morgen, bevor er in seine Fälle startet.
- Hat Humor, aber trägt im Herzen die Bürde seines Grimm-Erbes.
- Kommt gut mit den Einheimischen klar und hat viele Wesen im Freundeskreis, die ihm Tipps oder Unterstützung geben.

Besonderheiten als Grimm:

- Wie Nick Burkhardt hat er gelernt, Wesen differenzierter zu sehen. Er jagt nicht alle, sondern arbeitet mit vielen zusammen.
- Nutzt seine Detektivarbeit als perfekte Tarnung: „Ich finde heraus, was andere nicht sehen.“
- Sein Grimmbuch ist kein alter Foliant – er hat die Einträge seiner Vorfahren eingescannt und in einer versteckten Cloud gespeichert.

Beziehungen / Sidekicks:

- Ein alter Kumpel, ein Ex-Cop (menschlich).
- Eine Wesen-Freundin, die ein Café am Strand betreibt (Infoschleuder).
- Ein lokaler Wesen-Rat, der ihn manchmal anheuert, wenn Konflikte zwischen Wesen eskalieren.

Grimm D20 Werte

Klasse: Ermittler (Privatdetektiv) – Grimm

- **Stärke 12** (fit durch Surfen & Sport)
- **Geschick 14** (beweglich, flink)
- **Konstitution 13** (ausdauernd)
- **Intelligenz 14** (scharfer Ermittlerverstand)
- **Weisheit 15** (gutes Gespür, Intuition)
- **Charisma 16** (locker, charmant, ein Frauenheld)

Fertigkeiten (Beispiele):

- Ermittlungen +9
- Bluffen +8
- Diplomatie +7
- Heimlichkeit +6
- Wahrnehmung +10
- Wissen (Wesen/Grimm) +8
- Überleben +5

Talente:

- *Charmant*: Bonus auf Diplomatie & Bluffen bei lockeren Gesprächen.
- *Scharfer Blick*: Bonus auf Wahrnehmung.
- *Freunde unter den Wesen*: Kann leichter Allianzen schließen.

Ausrüstung:

- Alter Jeep Wrangler (statt Ferrari)
- Revolver .357 Magnum (ironisches Detail 😉)
- Messer aus hawaiianischem Obsidian (Wesen-tauglich)
- Surfbrett mit Geheimfach für Waffen
- Smartphone mit versteckter Grimmbibliothek

🌴 Freunde & Beziehungen von Kai Kealoha (Grimm D20)

🧍 Menschen

Daniel „Danny" Kapule – Ex-Cop

- **Stufe:** 4 (Menschlicher Ermittler)
- **Stärke 13**, **Geschick 12**, **Konstitution 13**, **Intelligenz 12**, **Weisheit 14**, **Charisma 11**
- **Trefferpunkte:** 28
- **Rüstungsklasse:** 14 (Lederjacke, Deckung, Training)
- **Fertigkeiten:**
  - Ermittlungen +8
  - Schusswaffen +7
  - Wahrnehmung +6
  - Straßenwissen +6
- **Talente:** „Alte Polizei-Kontakte", „Verlässlicher Partner" (Kai bekommt +2 auf Sozialproben, wenn Danny anwesend ist)
- **Ausrüstung:** 9mm-Pistole, Notizbuch mit alten Polizeifällen, Motorrad

---

Leilani Koa – Journalistin

- **Stufe:** 3 (Investigatorin, Mensch)
- **Stärke 10**, **Geschick 13**, **Konstitution 11**, **Intelligenz 14**, **Weisheit 12**, **Charisma 15**
- **Trefferpunkte:** 18
- **Rüstungsklasse:** 12
- **Fertigkeiten:**
  - Diplomatie +7
  - Nachforschungen +8
  - Bluffen +6
  - Computer/Recherche +8
- **Talente:** „Schnüfflerin" (bekommt +2 auf Nachforschungen, wenn sie mind. 1 Stunde Zeit hat), „Charmant"
- **Ausrüstung:** Kamera, Presseausweis, Laptop

Dr. Marcus Hale – Rechtsmediziner

- **Stufe:** 3 (Wissenschaftler, Mensch)
- **Stärke 9**, **Geschick 11**, **Konstitution 11**, **Intelligenz 16**, **Weisheit 13**, **Charisma 10**
- **Trefferpunkte:** 15
- **Rüstungsklasse:** 11
- **Fertigkeiten:**
    - Medizin +9
    - Anatomie/Wissen (Biologie) +8
    - Wahrnehmung +5
- **Talente:** „Forensischer Blick“ (kann bei jeder Leiche einen Hinweis erkennen, wenn der SL es erlaubt), „Sarkasmus“ (+2 auf Willenswürfe gegen Angst)
- **Ausrüstung:** Pathologenkoffer, Audiorekorder, Schutzanzug

---

Wesen-Freunde

Malia Ikaika – Fuchsbau (Cafébesitzerin)

- **Stufe:** 4 (Soziale Netzwerkerin, Wesen)
- **Stärke 11**, **Geschick 14**, **Konstitution 12**, **Intelligenz 13**, **Weisheit 13**, **Charisma 16**
- **Trefferpunkte:** 26
- **Rüstungsklasse:** 13
- **Fertigkeiten:**
    - Diplomatie +9
    - Bluffen +8
    - Wissen (Wesen) +7
    - Wahrnehmung +6
- **Talente:** „Freunde überall“ (kann SL nutzen, um nützliche Infos aus Gerüchten zu ziehen), „Charmant“
- **Woged-Form:** Scharfe Krallen, Biss (1W4 Schaden, selten im Einsatz)
- **Ausrüstung:** Café „Aloha Fox“, geheimes Netzwerk von Informanten

---

Keoni Mahoe – Blutbad (Surflehrer)

- **Stufe:** 5 (Kämpfer, Wesen)
- **Stärke 16**, **Geschick 12**, **Konstitution 15**, **Intelligenz 10**, **Weisheit 11**, **Charisma 13**
- **Trefferpunkte:** 42
- **Rüstungsklasse:** 15
- **Fertigkeiten:**
    - Athletik +8
    - Einschüchtern +6
    - Schwimmen/Surfen +7
- **Talente:** „Sanftmütiger Riese“ (kann Wesen-Instinkte unterdrücken), „Kämpferinstinkt“
- **Woged-Form:** Blutbad (Krallen 1W6, Biss 1W8)
- **Ausrüstung:** Surfbrett, Schlagring, Notfall-Erste-Hilfe-Kit

Sakura Tanabe – Seelengut (Antiquitätenhändlerin)

- **Stufe:** 3 (Wissenshüterin, Wesen)
- **Stärke 10**, **Geschick 12**, **Konstitution 10**, **Intelligenz 15**, **Weisheit 14**, **Charisma 12**
- **Trefferpunkte:** 16
- **Rüstungsklasse:** 12
- **Fertigkeiten:**
  - Wissen (Wesen) +9
  - Geschichte +8
  - Wahrnehmung +5
  - Diplomatie +5
- **Talente:** „Runenleserin“ (kann Wesen-Artefakte deuten), „Scharfer Verstand“
- **Woged-Form:** Seelengut (erhöhte Wahrnehmung, empathisches Gespür)
- **Ausrüstung:** Antiquitätenladen in Chinatown, Sammlung alter Manuskripte

---

⚖️ Wesen-Rat & Grauzonen (nur Werte bei Bedarf)

- **Kahu Maleko (Eisbiber)** – Stufe 2, eher Informant als Kämpfer.
- **Reiko Fujimoto (Hexenbiest)** – Stufe 5, mächtige Anwältin mit Zauberzugang.
- **Jonas „Shark“ Kalani (Königschinder)** – Stufe 5, brutaler Unterweltkontakt.

🌺 Einsatz-Tabelle: Kais Freundeskreis

Freund/in	Typische Szene / Einsatz	SL-Hinweis
Danny Kapule (Ex-Cop)	Wird von Kai um Hilfe bei verdeckten Ermittlungen gebeten, liefert Polizeikontakte, sichert Tatorte.	Ideal, wenn die Spieler Infos brauchen, die offiziell eigentlich nicht zugänglich sind.
Leilani Koa (Journalistin)	Taucht bei Tatorten auf, stellt neugierige Fragen, bringt Infos über Klatsch und Presseberichte.	Kann Hinweise in Form von Artikeln/Handouts liefern – oder versehentlich etwas Gefährliches aufdecken.
Dr. Marcus Hale (Rechtsmediziner)	Liefert Autopsieberichte, forensische Details oder medizinische Analysen.	Praktisch für Leichenfunde oder ungewöhnliche Verletzungen durch Wesen.
Malia Ikaika (Fuchsbau)	Versorgt Kai im Café mit Insider-Gerüchten aus der Wesen-Community.	Gute Gelegenheit, neue Spielerinformationen als „Gespräch bei Kaffee“ einzubringen.
Keoni Mahoe (Blutbad)	Hilft in körperlichen Auseinandersetzungen oder schützt Zeugen.	Kann als spontaner Bodyguard eingesetzt werden – oder in Gefahr geraten, wenn er seine Blutbad-Seite unterdrückt.
Sakura Tanabe (Seelengut)	Liefert Wissen über Artefakte, Rituale oder Wesen-Legenden.	Nützlich, wenn Spieler alte Gegenstände oder kulturelle Mythen untersuchen.

Freund/in	Typische Szene / Einsatz	SL-Hinweis
Kahu Maleko (Eisbiber)	Bringt vorsichtige Hinweise vom lokalen Wesen-Rat, wirkt nervös.	Gut, um offizielle Wesen-Politik ins Spiel zu ziehen – oft mit der Bitte um Kais Hilfe.
Reiko Fujimoto (Hexenbiest)	Taucht als elegante Anwältin auf, kann helfen oder Intrigen spinnen.	Ambivalente Figur: mal Verbündete, mal Gegenspielerin – sorgt für moralische Grauzonen.
Jonas „Shark" Kalani (Königschinder)	Liefert zwielichtige Kontakte oder Hilfe bei Schmuggelfällen.	Nützlich in Szenen mit Unterwelt oder schwarzem Markt, aber riskant – Shark ist unberechenbar.

🎲 Spielleiter-Tipps zur Verwendung

- **Lockere Szenen:** Café bei Malia, Surfen mit Keoni → Infos unauffällig einstreuen.
- **Dramatische Szenen:** Autopsie mit Dr. Hale, Leilani gerät in Gefahr → Spannung erzeugen.
- **Politische Szenen:** Kahu bittet Kai um Vermittlung, Reiko setzt ihn unter Druck → moralische Entscheidungen.
- **Gefahrenszenen:** Shark will einen Gefallen zurück, Keoni muss die Blutbad-Seite zügeln → Konflikte innerhalb des Freundeskreises.

📒 Handout: Kais Notizbuch – Kontakte & Freunde

(abgenutztes Lederbuch, viele Seiten mit Kaffeeflecken und Eselsohren. Die Einträge sind knapp, pragmatisch, nicht für fremde Augen gedacht.)

Danny Kapule – Ex-Cop

„Alter Partner, loyal. Noch immer Polizist im Herzen, auch wenn er's nie zugeben würde.
Kann Türen bei HPD öffnen, solange er niemanden zu sehr auf die Füße tritt.
→ Verlässlich, aber vorsichtig einsetzen."

Leilani Koa – Journalistin

„Ewig neugierig, ewig charmant. Sie wittert Storys schneller, als ich Kaffee bestellen kann.
→ Gute Quelle für Gerüchte, muss aber gebremst werden – sonst steckt sie schneller in Ärger, als mir lieb ist."

Dr. Marcus Hale – Rechtsmediziner

„Sarkasmus auf zwei Beinen. Sieht alles, sagt wenig – bis man ihn zum Reden bringt.
→ Autopsien, Verletzungen, medizinische Rätsel. Ein Bier lockert die Zunge mehr als Geld."

Malia Ikaika – Cafébesitzerin (Fuchsbau)

„Herz von Waikiki. Weiß alles, kennt jeden.
→ Ihr Café = mein zweites Büro. Infos kommen gratis, solange ich den Kuchen probiere.
Sie ist mehr Grimm-Verbündete als viele andere Wesen."

Keoni Mahoe – Surflehrer (Blutbad)

„Großer Kerl, noch größeres Herz. Hält sich von Ärger fern, bis Ärger ihn findet.
→ Muskelkraft in Reserve, wenn's brenzlig wird.
Aber: Seine Blutbad-Seite nie unterschätzen – auch wenn er sie kontrolliert."

Sakura Tanabe – Antiquitätenhändlerin (Seelengut)

„Kennt mehr über Artefakte als die meisten Bücher. Ruhig, sanft, immer höflich.
→ Erste Adresse für alte Geschichten und fremde Kulturen.
Manchmal zu sehr Theoretikerin, aber ohne sie wäre ich blind in der Schattenwelt."

Kahu Maleko – Eisbiber, Wesenrat

„Nervös, vorsichtig, manchmal hysterisch. Aber er ist mein Draht zum Rat.
→ Infos über Wesen-Politik, offizielle Bitten, halboffizielle Drohungen.
Nie vergessen: Er zittert nicht ohne Grund."

Reiko Fujimoto – Anwältin (Hexenbiest)

„Elegant, gefährlich, faszinierend. Spielt nach eigenen Regeln.
→ Manchmal nützlich, manchmal tödlich.
Nie sicher, ob sie auf meiner Seite ist – oder nur auf ihrer eigenen."

Jonas „Shark" Kalani – Unterweltboss (Königschinder)

„Haifisch mit Anzug und Security-Firma. Gewalt ist seine Sprache.
→ Liefert Infos aus den Schatten, wenn der Preis stimmt.
Wird irgendwann meinen Namen auf seine Rechnung setzen. Frage ist nur: wann?"

👉 Als Spielleiter kannst du dieses Handout den Spielern geben (z. B. als gefundenes Notizbuch, falls jemand Kai vertritt oder in seine Ermittlungen stolpert).
Es eignet sich perfekt als **wiederkehrendes „Beziehungsnetz"**, das sofort zeigt, wer nützlich ist – und wer gefährlich werden könnte.

Szenario

📖 Prolog

Die Kamera fährt hoch über das endlose Blau des Pazifiks. Wellen schlagen weiß auf, der Himmel hat sich zugezogen, und am Horizont türmt sich eine schwarze Wand. Ein Wind, heiß und salzig, bläst über die Dächer von Waikiki. Die Stadt atmet schwer – jeder Laden ist verriegelt, Bretter vor die Fenster genagelt, Straßen fast leer. Doch hinter verschlossenen Türen herrscht Unruhe.

Im Hafenviertel heulen Sirenen. Polizisten rufen Durchsagen in Lautsprecher: „Alle Personen verlassen Sie die Straßen. Der Hurricane Keone erreicht uns bei Einbruch der Nacht." Auf Parkplätzen stehen überfüllte Wagen, die hupend nicht weiterkommen. Menschen rennen, Kinder weinen, Palmen biegen sich knarzend in den Böen. Honolulu bereitet sich auf den Sturm vor.

Doch im Schatten der Stadt gärt ein anderer Orkan. Die Mafia hat Blut gerochen. Giovanni Romano, der Sohn des Dons, liegt tot in einem Seitenkanal. Sein Körper zerfetzt, als habe ihn ein Tier zerrissen. Für Salvatore Romano gibt es nur eine Erklärung: Die Yakuza. Er schwört Rache. Seine Männer bewaffnen sich bereits. Ein Funke – und die Straßen werden brennen, lange bevor der Sturm die Insel trifft.

Ein Mann aber geht einen anderen Weg. Kai Kealoha, Ermittler, Grimm, Sohn der Insel. Zwischen Wind und Wellen sucht er nach der Wahrheit – bevor zwei Stürme zusammentreffen und Honolulu im Chaos versinkt.

🧭 Struktur des Abenteuers

🌀 Wettermechanismus: Der Hurrikan

Der Sturm ist ein ständiger Begleiter. Er steigert sich über **vier Stufen**, jede repräsentiert durch einen **Zeitrahmen im Abenteuer**:

Stufe 1 – Vorboten (Kapitel 1)

- Böiger Wind, Regen setzt ein.
- Effekte: SG +2 auf Wahrnehmungsproben im Freien, leichte Erschwernis auf Fernkampf.

Stufe 2 – Sturm (Kapitel 2)

- Regenvorhänge, Stromausfälle.
- Effekte: Pro Stunde muss ein Zähigkeitswurf (SG 12) abgelegt werden, sonst 1 nicht-letal Schaden durch Erschöpfung. SG +5 auf Spurenlesen.

Stufe 3 – Auge des Sturms (Kapitel 3)

- Orkanböen, Überschwemmungen, Trümmer fliegen.
- Effekte: Athletik-Proben SG 15, um nicht zu stürzen; jede Szene 1W6 Schaden durch herumfliegende Trümmer (Reflex SG 14 halbiert).

Stufe 4 – Nachwirkungen (Kapitel 4)

- Sturm zieht ab, Verwüstung bleibt.
- Keine direkten Schadenseffekte mehr, aber Chaos und Desorganisation erschweren soziale Proben (+5 SG).

🎲 Sturmereignisse (1W6)

1. Trümmerstück fliegt durch die Luft (Reflex SG 13, 1W6 Schaden).
2. Strommast kippt, Funken und Feuer (Akrobatik SG 14, sonst 1W8).
3. Wasserflut im Kanal → Balance SG 15.
4. Fenster zerberstet → Wahrnehmung –2 für 1 Szene.
5. Sirenen & Schreie → Willenskraft SG 12, sonst 1 Runde Handlungsverlust.
6. Plötzliches Auge des Sturms → 1 Runde Ruhe, danach doppelt so starke Böen.

Szenen

Kapitel 1 – Vor dem Sturm

- **Tatortbesichtigung**
  - Kai findet den Leichnam: Wunden zerfetzt, unregelmäßig.
    - Medizin (SG 16): Wunden stammen nicht von einer Klinge.
  - Spurensuche (SG 18): Schuppenreste → Hinweis auf ein Wesen.
  - Mafia-Schergen lauern schon in der Nähe, bereit auf Yakuza loszugehen.
- **Szene: Gespräch mit dem Consigliere**
  - Der Consigliere (älter, schlau, aber vorsichtig) bittet Kai um Hilfe.
    - Diplomatie (SG 15): Er vertraut Kai vollständig.
  - Er ist überzeugt, dass Yakuza nichts damit zu tun haben.
  - Er warnt Kai: „Wenn der Don seine Leute losschickt, gibt es ein Blutbad."
- **Atmosphäre**: Schon erste Böen, Regen setzt ein. Honolulu bereitet sich vor: Bretter vor Fenstern, leergekaufte Supermärkte.

Kapitel 2 – Im Sturm

„Ich weiß, was du jetzt denkst – und du hast recht: Es ist die denkbar schlechteste Idee, bei beginnendem Hurricane in ein Hafenlager voller Schmuggelcontainer zu spazieren. Und ja, normalerweise würde ich jetzt irgendwo am Strand sitzen, mit einem kalten Bier in der Hand und vielleicht in Gesellschaft einer schönen Frau. Stattdessen klammere ich mich an eine Taschenlampe, während der Wind mir das Hemd vom Leib reißt. Aber was soll's – irgendjemand muss ja rausfinden, wer Giovannis Mörder ist. Und solange der Don überzeugt ist, dass es die Yakuza waren, liegt das Schicksal von Honolulu offenbar in meinen Händen. Glaub mir, das ist nicht so glamourös, wie es klingt."

- **Szene: Hafenviertel**
  - Kai untersucht Container-Lagerhäuser, die als Schmuggelrouten dienen.
  - Begegnung: Ein Hurrikan-Squall trifft die Stadt. Fenster bersten, Strom fällt aus. Kai muss Proben bestehen, um nicht selbst verletzt zu werden.
- **Szene: Begegnung mit den Yakuza**
  - Die hawaiianischen Yakuza (stilvoll, aber nicht blutrünstig) wissen, dass sie beobachtet werden.

- Sie schwören, nichts mit dem Mord zu tun zu haben.
- Probe: Menschenkenntnis (SG 15) → Sie sagen die Wahrheit.

- **Ermittlungsfortschritt**
  - Kai erfährt von Sichtungen einer seltsamen Kreatur bei den Abwasserkanälen.
  - Ein Obdachloser berichtet (gegen eine kleine Gefälligkeit): „Etwas Großes, Schuppiges… es kroch in die Fluten."

Kapitel 3 – Im Auge des Hurrikans

🌑 Vorleseszene – Das Auge des Sturms

Das Donnern bricht ab. Für einen Moment herrscht Stille, so vollkommen, dass selbst der eigene Herzschlag zu laut klingt. Das Auge des Sturms hat Honolulu erreicht. Der Regen stoppt, die Luft steht – und die Stadt liegt in einer unnatürlichen Ruhe. Doch unter der Oberfläche brodelt es weiter.

Die Kanäle sind überflutet. Wasser stürzt durch rostige Gitter, peitscht gegen Betonwände. Ein Geruch aus Salz, Schlamm und Blut hängt in der Luft. Flackernde Neonlichter spiegeln sich in den schwarzen Fluten. Und da – ein Scharren, ein gurgelndes Echo, tief aus den Schatten.

Dann bewegt sich etwas. Groß. Schuppig. Gelbgrüne Augen leuchten aus dem Dunkel. Ein Körper so lang wie drei Männer, mit Krallen, die über den Beton kratzen, und einem Maul voller Zähne, das tropft vor Gier. Das Wasser steigt weiter, peitscht gegen Kais Beine. Das Mo'o hebt den Kopf, stößt ein kehliges Fauchen aus – und springt.

- **Die Jagd**
  - Kai verfolgt die Spur in den Kanälen – Regenwasser stürzt hinein, der Wasserspiegel steigt.
  - Konfrontation mit einem **Wesen**: ein **Mo'o** (hawaiianische Echsenwesen, mal als Beschützer, mal als Räuber bekannt).
  - Dieses Mo'o ist aggressiv, ausgehungert – der wahre Täter.
- **Kampf im steigenden Wasser**
  - Schwieriges Terrain: Rutschige Flächen, Strömung, Dunkelheit.
  - Der Mo'o kämpft wild, doch Kai kann Indizien sammeln, die seine Schuld beweisen (DNA-Spuren, Schuppen, Bissabdrücke).

🐲 Showdown im Auge des Sturms, dramatische Kampfmechanik

⏱️ 1. Steigendes Wasser – Der Timer

- Der Kampf beginnt bei **Wasserstand: Knöchelhoch**.
- Am Ende **jeder Runde** steigt der Wasserstand um eine Stufe:
  1. Knöchelhoch (keine Wirkung)
  2. Kniehoch (–2 auf Bewegungsproben)

3. Hüfthoch (Athletik SG 14, um nicht weggespült zu werden)
4. Brusthoch (Bewegung halbiert, Angriffe –2)
5. Halshoch (jede Runde Zähigkeit SG 15 oder 1W6 Ertrinken-Schaden)
6. Vollständig geflutet → Kampfgebiet unbrauchbar → Kai muss fliehen.

👉 **Timer:** Nach spätestens **6 Runden** wird der Kampf zu einem Fluchtszenario.

🌪️ 2. Zufallsereignisse durch den Sturm

Am Beginn jeder Runde 1W4 würfeln:

1. **Trümmer fällt ins Wasser** (Reflex SG 14 → 1W6 Schaden vermeiden).
2. **Blitz schlägt ein** (Wahrnehmung SG 12 → Deckung finden; sonst 2W6 Schaden).
3. **Sturzflut** (Athletik SG 15, sonst Kai wird 1W4 Felder weggespült).
4. **Nichts** – nur das Heulen des Windes.

🦎 3. Besondere Aktionen des Mo‘o

Das Mo‘o ist kein dummer Gegner, es nutzt die Umgebung:

- **Runde 1–2: Jäger im Wasser**
  - Nutzt *Heimlichkeit* (SG 15 Wahrnehmung, sonst Überraschungsangriff).
  - Biss + Festhalten (SG 15, sonst unter Wasser gedrückt).
- **Runde 3–4: Schwanzschlag**
  - Einmalig: Angriff +7, 2W8+4 Schaden, Reflex SG 16 → sonst zu Boden geworfen.
- **Runde 5+: Raserei durch Blutgeruch**
  - Zähigkeit SG 14 → sonst greift es unkontrolliert alles an, auch Trümmer.
  - Alle Angriffe +2, aber RK –2 (es wird wilder, aber unvorsichtiger).

🎭 4. Siegbedingungen

- **Direkter Sieg:** Mo‘o wird besiegt (auf 0 TP).
- **Vertreibung:** Feuer oder blendendes Licht → Einschüchtern SG 18 → Mo‘o zieht sich zurück.
- **Flucht:** Kai entkommt bei Wasserstand Stufe 6 (Athletik SG 16 + 1W4 Runden Vorsprung).

📖 Vorlesehinweis beim Timer

„Das Wasser steigt weiter, peitscht gegen die Betonwände, jeder Atemzug wird schwerer. Der Sturm brüllt, und der Kanal wird zu einem Grab, wenn du nicht bald ein Ende setzt.“

Kapitel 4 – Nach dem Sturm

„Manchmal läuft es nicht so, wie erwartet. Man stellt sich vor, man legt Beweise auf den Tisch, alle hören zu, und am Ende applaudieren sie einem wie in einem Gerichtssaal-Drama. Tja, das ist die Theorie. In der Praxis sitzt da ein wütender Mafiaboss, der gerade seinen Sohn verloren hat, während draußen halbe Straßenzüge im Regen zerfallen. Da zählt kein perfekter Auftritt – da zählt, ob er dir glaubt, oder nicht. Und ob du dabei lebend den Raum verlässt. Aber weißt du was? Manchmal reicht ein bisschen Hartnäckigkeit, ein Funken Wahrheit – und vielleicht auch ein Hauch Glück – damit ein Sturm sich legt. Zumindest für den Moment.“

- **Beweise sichern**
  - Nach dem Sturm liegt Honolulu in Trümmern.
  - Kai bringt Beweise zum Consigliere: kein Yakuza-Mord, sondern ein Wesenangriff.
  - Er muss den Don überzeugen, sonst bricht trotzdem der Krieg aus.
- **Szene: Konfrontation mit dem Mafia-Boss**
  - Der Boss will Blut sehen.
  - Kai kann (Probe Überreden/Autorität, SG 20) den Beweis präsentieren.
  - Wenn er scheitert → Gewalt eskaliert, Kai muss sich rauskämpfen.
  - Wenn er Erfolg hat → der Don zieht sich zurück, aber misstraut weiter.

🎭 NSCs

- **Don Salvatore Romano** – hitzköpfig, stolz, will Rache.
- **Consigliere Marco di Luca** – Stimme der Vernunft, Auftraggeber für Kai.
- **Kenji Sato** – junger Yakuza-Anführer, überzeugt von „Geschäft vor Krieg“.
- **Obdachloser „Uncle Kimo“** – liefert wichtige Beobachtungen, spricht in kryptischen Bildern.
- **Das Mo‘o** – reptilienhaftes Wesen, 3 Meter lang, Kraft wie ein Krokodil, Hunger nach Fleisch.

Don Salvatore Romano (Mafiaboss)

- **TP**: 32
- **Abwehr**: 14
- **RK**: 16
- **Angriffe**: Pistole +6 (1W10), Messer +5 (1W6+2)
- **Fertigkeiten**: Einschüchtern +9, Diplomatie +7, Wissen (Straße) +6
- **Besonderheit**: *Don’s Aura* – Untergebene erhalten +2 Moralbonus, solange er anwesend ist.

Marco di Luca (Consigliere von Don Salvatore)

- **TP**: 26
- **Abwehr**: 12
- **RK**: 13
- **Angriffe**: Revolver +3 (1W8)

- **Fertigkeiten**: Diplomatie +10, Wissen (Recht) +8, Bluff +7
- **Besonderheit**: *Stimme der Vernunft* – –2 SG auf Überreden-Proben gegen hitzköpfige Mafiosi.

Kenji Sato (Yakuza-Leutnant)

- **TP**: 28
- **Abwehr**: 15
- **RK**: 15
- **Angriffe**: Tanto +6 (1W6+1), Pistole +5 (1W10)
- **Fertigkeiten**: Bluff +8, Einschüchtern +7, Akrobatik +6
- **Besonderheit**: *Yakuza-Loyalität* – solange ein anderer Yakuza in Sichtweite ist, erhält er +2 auf Willenskraftwürfe.

„Uncle Kimo“ (Obdachloser)

- **TP**: 18
- **Abwehr**: 11
- **RK**: 12
- **Angriffe**: Improvisierte Keule +2 (1W6)
- **Fertigkeiten**: Überleben +6, Wahrnehmung +5, Bluff +4
- **Besonderheit**: *Straßeninstinkt* – 1x pro Tag +4 auf Spurenlesen.

🐊 Wesen: Mo‘o (Aggressives Echsenwesen)

- **Typ**: Reptilien-Wesen
- **TP**: 54
- **Abwehr**: 16
- **RK**: 18
- **Angriffe**:
  - Krallen +7 (1W8+3)
  - Biss +9 (1W10+4, plus Festhalten, SG 15)
- **Besonderheiten**:
  - *Aquatisch*: unbegrenzt unter Wasser atmen.
  - *Schuppige Haut*: Schadensreduzierung 5/–
  - *Schwanzschlag*: 1/Tag, Angriff +7, 2W8+4, Ziel Reflex SG 16 → sonst zu Boden geworfen.
  - *Instinktiver Hunger*: Bei Blutgeruch Zähigkeit SG 14 oder Angriff auf nächste Kreatur.
- **Fertigkeiten**: Spurenlesen +5, Heimlichkeit +7 (im Wasser).

🍸 Handouts

📻 Handout 1 – Radiodurchsage (Vor dem Sturm)

*„Aloha und willkommen zurück bei 104.3 Island FM. Wir unterbrechen unser Programm für eine dringende Meldung: Hurricane **Keone** nähert sich mit Windgeschwindigkeiten von über 180 Stundenkilometern. Gouverneur und Bürgermeister rufen zur sofortigen Vorbereitung auf. Alle Bürger werden gebeten, Häuser zu sichern, Fenster zu verbarrikadieren und sich auf*

Evakuierungen vorzubereiten. Die Polizei warnt: Nach Einbruch der Dunkelheit werden alle Straßen im Zentrum von Honolulu gesperrt. Bleiben Sie in Sicherheit – und möge Pele über uns wachen.“

🗺️ Handout 2 – Evakuierungsplan (gefunden im Hafenviertel)

Ein zerknittertes Flugblatt, durchnässt vom Regen.

- „Sammelpunkt A: Kapiolani Park – Busse Richtung Westen“
- „Sammelpunkt B: Hafenpier 7 – Notfallboote“
- „Notfallrufnummern: 911 – Polizei, 999 – Notfall Evakuierung, 922 – Krankenhaus Waikiki“
  Mit Bleistift gekritzelt am Rand:
  „Pier 7 ist schon dicht! – Hörte Schreie unten bei den Kanälen.“

📰 Handout 3 – Zeitungsausschnitt (aus der Honolulu Star Advertiser, zerknittert)

„Mafia-Sohn brutal ermordet – Polizei ermittelt“
Honolulu – Gestern Nacht wurde der Sohn von Don Salvatore Romano in einem Seitenkanal nahe Chinatown tot aufgefunden. Der Körper war schwer verstümmelt, Polizei spricht von einem „äußerst ungewöhnlichen“ Tatbild. Romano, bekannt als Oberhaupt der Cosa Nostra in Hawaii, äußerte sich nicht öffentlich. Insider befürchten, dass die Tat einen Konflikt mit rivalisierenden Syndikaten auslösen könnte. Die Behörden geben unterdessen Sturmwarnungen heraus: Hurricane Keone soll binnen 24 Stunden die Insel erreichen.“

Am unteren Rand mit Kugelschreiber notiert:
„Yakuza? Oder etwas anderes?“

📝 Handout 4 – Polizeibericht (Kopie, dem Consigliere zugespielt)

Tatort: Kanalisation, Chinatown

- Opfer: *Giovanni Romano*, 27, männlich.
- Zustand: multiple Riss- und Bisswunden, teilweise Gliedmaßen abgetrennt.
- Keine Spuren von Schusswaffen oder Klingen.
- Schleimartige Substanzen an der Wunde gesichert.
- Offizielles Fazit: Täter unbekannt.
- Vermerk: *„Zeugenberichte von ‚großem Tier‘ im Wasser.“*

Handout 5 – Persönliche Notiz des Consigliere

Ein handgeschriebener Zettel, den Kai im Auto von Marco di Luca findet.
„Wenn Salvatore den Yakuza die Schuld gibt, wird Blut fließen. Doch ich weiß, dies war nicht ihre Handschrift. Kai ist unsere einzige Hoffnung, den Sturm aufzuhalten – bevor der andere uns alle verschlingt.“

Handout 6 – Offizielle Sturmwarnung

National Weather Service – Honolulu, HI
Datum: 14. Oktober, 18:00 Uhr HST
Bulletin Nr. 27 – Hurricane Keone

Lage:

- Hurrikan *Keone* befindet sich derzeit ca. 210 km südöstlich von Big Island.
- Geschwindigkeit: 20 Knoten nordwestlich.
- Erwartete Ankunft: Oahu (Honolulu) in ca. 12 Stunden.

Stärke:

- Maximale anhaltende Windgeschwindigkeit: 185 km/h.
- Böen: bis zu 210 km/h.
- Kategorie 4 nach Saffir-Simpson-Skala.

Auswirkungen für Oahu:

- **Sturmflut:** 2–4 Meter über normalem Gezeitenstand.
- **Niederschlag:** bis zu 300 mm in 24 Stunden.
- **Windschäden:** erhebliche Zerstörung an Gebäuden, fliegende Trümmer, Stromausfälle über mehrere Tage möglich.

Warnungen:

- Alle Bewohner werden dringend aufgefordert, Notfallvorräte zu sichern.
- Evakuierungszonen entlang der Küste sofort verlassen.
- Ab 21:00 Uhr verhängte Ausgangssperre.
- Polizei und Feuerwehr sind nur eingeschränkt einsatzfähig.

Hinweis:
Dies ist eine lebensbedrohliche Situation. Folgen Sie den Anweisungen der Behörden.
— National Weather Service Honolulu

📘 Spielleiter-Kapitel

🧭 Überblick

- **Setting**: Honolulu, Hawaii, vor und während eines Hurricanes.
- **Thema**: Zeitdruck, Sturm als ständige Bedrohung, Konflikt zwischen Mafia und Yakuza, Wesen als wahre Gefahr.

- **Struktur**: 4 Kapitel (Vor dem Sturm – Im Sturm – Auge des Sturms – Nachwirkungen).
- **Tonfall**: Mischung aus *Neo-Noir-Krimi* und *Katastrophenfilm*.

⏳ Dramaturgie-Fahrplan

1. **Kapitel 1 – Vor dem Sturm**: Ermittlungsstart, erster Tatort, Einführung Mafia vs. Yakuza.
    - Kai ahnt: kein Menschenmord, sondern Wesen.
    - Wetter: erste Vorboten.
2. **Kapitel 2 – Im Sturm**: Eskalation, Sturm trifft Stadt, Begegnungen im Hafen und mit den Yakuza.
    - Wettereinsatz: 1W6 Zufallsereignisse.
3. **Kapitel 3 – Auge des Sturms**: Showdown mit dem Mo‘o in den Kanälen.
    - Timer „steigendes Wasser“, Kampf wird klaustrophobisch.
4. **Kapitel 4 – Nachwirkungen**: Konfrontation mit dem Don, Kai muss Mafia-Krieg verhindern.

🎭 Szenen im Detail

Kapitel 1 – Vor dem Sturm

- **Tatortbesichtigung**:
    - Proben:
        - Medizin SG 16 → „Tierähnliche Wunden, kein Messer.“
        - Spurenlesen SG 18 → Schuppenreste, Schleim.
    - Stimmung: Die ersten Tropfen fallen, Himmel zieht sich zu.
- **Consigliere Marco di Luca**:
    - Spiel ihn ruhig, klug, fast wie ein alter Onkel.
    - Er gibt Kai den Auftrag, bevor der Don zum Krieg ruft.
    - Diplomatie SG 15 → Marco vertraut Kai voll.

Kapitel 2 – Im Sturm

- **Hafenlager**:
    - Containerhallen im Regen, Sturm wirft erste Trümmer.
    - Proben: Suche SG 18 → Kratzspuren und Wasserpfützen mit Schleim.
    - Zufallsevents: Fliegendes Wellblech, Funkenregen.
- **Treffen mit Yakuza (Kenji Sato)**:
    - Spiel ihn kühl, respektvoll, aber nervös.
    - Proben: Menschenkenntnis SG 15 → Er sagt die Wahrheit, Yakuza unschuldig.
    - Eskalation möglich: Misslingen → kleine Schlägerei im Sturm.

Kapitel 3 – Auge des Sturms

- **Prolog (Vorlesetext)**: Vollkommene Ruhe, dann bricht alles los.
- **Mechanik**:
  - Timer „steigendes Wasser“ (6 Runden bis Flut).
  - 1W4 Zufallsereignisse pro Runde (Trümmer, Blitz, Sturzflut).
- **Mo‘o-Konfrontation**:
  - Spiel das Wesen tierhaft, unaufhaltsam, wie eine Naturgewalt.
  - Es kämpft instinktiv, nicht taktisch.
  - Showdown lebt von Umgebung: Fluten, Dunkelheit, klaustrophobische Enge.
- **Probenbeispiele im Kampf**:
  - Athletik SG 14 → Nicht weggespült werden.
  - Reflex SG 14 → Trümmer ausweichen.
  - Willenskraft SG 12 → Panik widerstehen.

Kapitel 4 – Nachwirkungen

- **Konfrontation mit Don Salvatore Romano**:
  - Szenario-Gipfel: Kai muss ihn überzeugen, keinen Krieg zu beginnen.
  - Proben:
    - Diplomatie SG 20 (mit Beweisen –2 SG).
    - Einschüchtern SG 18 (hohes Risiko → Don könnte Kai zum Schweigen bringen).
  - Stimmung: Nach dem Sturm, Honolulu verwüstet, Mafia noch voller Zorn.
- **Ausgang**:
  - Erfolg → Krieg verhindert, Mafia zieht sich zurück.
  - Misslingen → Gewalt eskaliert, Kai muss sich retten (Flucht- oder Kampfsequenz).

🌪️ **Spielleiter-Regeln zum Sturm**

1. **Spannung aufbauen**: Jede Szene mit Wettereffekten starten. Beschreibe Wind, Regen, Trümmer.
2. **Zufallsereignisse nutzen**: Immer wenn es zu ruhig wird, würfle 1W6 oder 1W4 → Sturm wirft Hindernisse in den Weg.
3. **Ressourcenknappheit**: Funkgeräte fallen aus, Taschenlampen gehen kaputt, Autos stecken fest.
4. **Moralische Dilemmata**:
   - Hilft Kai Zivilisten im Sturm oder verfolgt er weiter Spuren?
   - Rettet er Beweise oder sein Leben?

🌪️ Sturmstufen-Übersicht

Sturmstufe	Beschreibung	Mechanische Effekte	Dauer / Einsatz
1 – Vorboten	Erste Böen, leichter Regen, Himmel zieht zu	+2 SG auf Wahrnehmung im Freien, Fernkampfangriffe –1	Kapitel 1
2 – Sturm	Starker Regen, Stromausfälle, fliegende Trümmer	Jede Stunde Zähigkeit SG 12 (1W4 Erschöpfungsschaden bei Misslingen), Spurenlesen +5 SG, Sichtweite 10 m	Kapitel 2
3 – Auge des Sturms	Orkanböen, Überflutungen, absolute Eskalation	Jede Szene: Reflex SG 14 (1W6 Trümmerschaden), Athletik SG 15 um nicht umgestoßen zu werden; Bewegung –2 Felder; Balance SG 14 nötig	Kapitel 3
4 – Nachwirkungen	Regen lässt nach, Stadt verwüstet, Chaos	Keine Wetterschäden mehr, aber soziale Proben +5 SG (Desorganisation, Panik)	Kapitel 4

🎲 Optional: Zufallstabelle pro Stufe

- **Stufe 1–2 (Vorboten & Sturm):** 1W6 Ereignisse (Wellblech, Stromausfall, Panik etc.)
- **Stufe 3 (Auge):** 1W4 Ereignisse pro Runde (Trümmer, Blitz, Flut)
- **Stufe 4 (Nachwirkungen):** Keine Zufallsereignisse → Chaos nur erzählerisch

---

🎭 NSC-Regie

- **Don Romano**: laut, cholerisch, Stolz vor Logik.
- **Consigliere di Luca**: ruhig, geduldig, „Stimme der Vernunft“.
- **Kenji Sato**: distanziert, kontrolliert, aber verletzlich, wenn’s um seine Familie geht.
- **Uncle Kimo**: halb Wahnsinn, halb Prophet; spricht in Bildern („Das Wasser frisst nicht nur den Stein, auch die Knochen…“).

🐉 Kampfregie Mo‘o (rundeweise Vorschlag)

- **Runde 1**: Geräusche, Überraschungsangriff aus dem Wasser.
- **Runde 2**: Bissangriff, Festhalten.
- **Runde 3**: Schwanzschlag, Kai gegen die Wand geschleudert.
- **Runde 4**: Wasserstand Hüfthoch, Stromschlag-Ereignis.
- **Runde 5**: Mo‘o in Raserei, Angriff noch brutaler, Kai fast am Limit.
- **Runde 6**: Alles unter Wasser – Flucht oder letzter Schlag.

🎲 Ermittlungs- und Dramaturgieelemente

- **Zeitdruck**: Kai muss innerhalb von 24 Stunden handeln, sonst fällt die Entscheidung des Dons.
- **Sturm**: Jede Szene hat Wetterwürfe, die Komplikationen hinzufügen (SG 15, sonst Schaden oder Erschwernisse).
- **Moralisches Dilemma**: Sollte Kai das Wesen töten oder versuchen, es zu vertreiben?

🎤 Finale Vorleseszene (bei Erfolg)

Der Wind hat sich gelegt, und Honolulu erwacht unter grauen Wolken. Trümmer liegen in den Straßen, Palmen sind geknickt. Don Romano sitzt schweigend in seinem Anwesen, vor sich die Beweise. Er sagt kein Wort, aber der Krieg bleibt aus. Der Consigliere nickt Kai dankbar zu. Ein Sturm ist vorübergezogen – auf der Insel, und in den Schatten von Honolulu.

🧭 Szenen mit Proben

Kapitel 1 – Vor dem Sturm

Tatort:
Medizin SG 16 → Tierähnliche Wunden.
Spurenlesen SG 18 → Schuppenreste.
Consigliere:
Diplomatie SG 15 → Auftrag gesichert.

Kapitel 2 – Im Sturm

Hafenlager:
Suche SG 18 → Kratzspuren & Schleim.
Yakuza-Verhör:
Menschenkenntnis SG 15 → Sie sagen die Wahrheit.

Kapitel 3 – Auge des Sturms

Kanäle:
Balance SG 15, Athletik SG 16 → Wasserfluten überstehen.
Kampf Mo'o:
Schwieriges Terrain: Athletik SG 14 jede Runde, sonst –2 Angriff.

Kapitel 4 – Nachwirkungen

Mafia-Boss überzeugen:
Diplomatie SG 20 (mit Beweisen –2 SG).
Einschüchtern SG 18 (riskant).

🌪️ Hurricane Encounter-Tabelle

Würfle pro Szene 1–2 Ereignisse. Jedes Ereignis bringt unmittelbare Proben und Konsequenzen.

1W12 Tabelle: Begegnungen im Sturm

1. Fliegendes Wellblech

- Reflex SG 14 → sonst 1W8 Schaden.
- Bei Erfolg trotzdem 1W4 Streifschaden.

2. Stromausfall & Dunkelheit

- Sicht reduziert auf 3 m.
- Alle Wahrnehmungsproben +5 SG.
- Zusatzeffekt: Wesen/NSCs können sich leichter anschleichen (Heimlichkeit –2 SG).

3. Reißendes Wasser im Kanal

- Athletik SG 15, Balance SG 14.

- Misslingen: Kai wird 1W6 Felder fortgerissen, 1W6 Schaden.

4. Herabstürzende Palme

- Wahrnehmung SG 12, um rechtzeitig zu reagieren.
- Misslingen: 2W6 Schaden, Reflex SG 15 halbiert.

5. Panik in der Stadt

- Zivilisten stürmen die Straße, Autos krachen ineinander.
- Diplomatie/Einschüchtern SG 16, um sich einen Weg zu bahnen.
- Misslingen: 1W4 Runden Verzögerung.

6. Überschwemmte Straße

- Fahrzeug- oder Athletikprobe SG 15.
- Misslingen: Kai verliert 1W6 Minuten Zeit, Fahrzeug beschädigt.

7. Blitzeinschlag

- Wahrnehmung SG 13 → rechtzeitig Deckung.
- Misslingen: 3W6 Schaden, Reflex SG 16 halbiert.
- Alle elektronischen Geräte in 20 m Radius → 1W4 Runden Ausfall.

8. Berstendes Glas

- Ein Fenster oder Dach zerbricht.
- Reflex SG 12 → sonst 1W6 Schnittschaden + Blutspur → Wesen wird angezogen.

9. Umgestürzter LKW/Container

- Athletik SG 15 zum Ausweichen.
- Misslingen: Eingeklemmt, Stärke SG 14 zum Befreien.

10. Schrei aus den Trümmern

- Ein Mensch ist verschüttet.
- Entscheidung: Retten (Athletik SG 15, 1W6 Minuten Zeitverlust) oder ignorieren (Kai erhält –2 Moral auf nächste Diplomatieprobe).

11. Funkenregen & Feuer

- Elektrische Leitungen reißen.
- Reflex SG 15 → 2W6 Feuerschaden vermeiden.
- Misslingen: Kleidung in Brand, weitere Athletik SG 12 nötig.

12. Kurzzeitige Ruhe – Auge des Sturms

- Alles wirkt still, fast unnatürlich.
- Wahrnehmung SG 14 → bemerkt, dass dies nur Minuten dauert.
- Danach verdoppeln sich für 1 Szene die SG aller Sturmproben.

🎭 Einsatz im Spiel

- In Kapitel 2 kannst du 1 Ereignis pro Szene würfeln → Spannung und Tempo.
- In Kapitel 3 (Auge des Sturms) 2 Ereignisse pro Szene → absolute Eskalation.

- Spieler dürfen kreative Lösungen (Maglite, Seil, Boot, Kontakte) nutzen → belohne Einfallsreichtum mit Bonuswürfen oder SG-Erleichterungen.

📊 SL-Übersicht – *Der Sturm über Honolulu*

Szene / Kapitel	Ort	Wichtige Proben	Sturmstufe	Mögliche Eskalation
Kapitel 1 – Vor dem Sturm	Tatort (Chinatown, Kanal)	Medizin SG 16 (Tierwunden), Spurenlesen SG 18 (Schuppen), Wahrnehmung SG 14 (ungewöhn. Geräusche)	1 – Vorboten	Mafia-Schergen tauchen auf, machen Kai verantwortlich
	Gespräch Consigliere	Diplomatie SG 15 (Vertrauen sichern)	1 – Vorboten	Don wird ungeduldig, droht mit Vergeltung
Kapitel 2 – Im Sturm	Hafenlager / Containerhallen	Suche SG 18 (Schleim, Kratzspuren), Athletik SG 14 (Sturm)	2 – Sturm	Trümmer verletzt Kai, Beweise gehen verloren
	Treffen mit Yakuza (Kenji Sato)	Menschenkenntnis SG 15 (Wahrheit), Einschüchtern SG 16 (Auskünfte erzwingen)	2 – Sturm	Misslingen → Schlägerei mit Yakuza
Kapitel 3 – Auge des Sturms	Kanalisation / Flutkammern	Balance SG 15, Athletik SG 16 (gegen Strömung), Reflex SG 14 (Trümmer)	3 – Auge	Kai wird weggespült, verliert Ausrüstung
	Kampf gegen Mo‘o	Angriff / Verteidigung (siehe Werte), Athletik SG 14 jede Runde (Wasser), Zufallsevents (1W4)	3 – Auge	Wasserstand steigt → Fluchtgefahr
Kapitel 4 – Nachwirkungen	Anwesen Don Romano	Diplomatie SG 20 (Krieg verhindern, Beweise vorlegen), Einschüchtern SG 18 (riskant)	4 – Nachwirkungen	Misslingen → Mafia-Krieg, Kai muss sich retten

---

⚡ Zusatzhinweise für dich als SL:

- **Sturmereignisse**: Nutze die 1W6/1W4 Tabellen flexibel, wenn die Szene zu ruhig wird.

- **Timer**: Kapitel 3 hat max. 6 Runden → danach Flucht.
- **Moralische Dilemmata**: Baue immer wieder Situationen ein, wo Kai entscheiden muss: *Hilft er jemandem oder verfolgt er die Spur?*
- **Tempo**: Halte das Abenteuer unter Druck. Gib Kai selten Ruhepausen → Sturm + Mafia setzen Deadlines.

🌼 Kai Kealoha: Der Tanz der Feuerblüten

Ein Grimm-Abenteuer auf Hawaii für einen Spielercharakter

Kapitel 1 – Vorhang aus Licht

„Die Sonne hängt wie ein goldener Schild über Waikīkī. Palmen rauschen, das Meer schlägt mit sanften Wellen an den Strand, Ukulele und Hula-Rhythmen schweben durch die Luft. Die Promenade ist geschmückt mit Blumenketten, Fackeln brennen, Touristen tragen ihre Drinks wie Trophäen.
Du, Kai Kealoha, bist heute nicht im Dienst. Zumindest redest du dir das ein. Ein Hula-Festival wie dieses, so voller Farben und Gelächter, scheint keine Schatten zu kennen. Doch tief in dir weißt du: Wo so viel Licht ist, lauert oft auch Finsternis."

Szene

- Kai sitzt im Publikum, der Eröffnungsabend beginnt.
- Die berühmte Tänzerin **Leilani Kahale** führt einen modernen Hula auf – und bricht plötzlich zusammen.
- Ihr Körper windet sich unnatürlich, auf der Haut glühen rötliche Brandmale.
- Sekunden später liegt sie tot.

👉 **Probe: Heilkunde SG 15** – erkennt, dass die Brandmale nicht natürlichen Ursprungs sind.
👉 **Probe: Wesenwissen SG 18** – Verbindung zu Pele-Mythen, Feuerwesen oder vulkanischen Kräften.

Kapitel 2 – Erste Ermittlungen

Spurensuche am Strand

- **Glasähnliche Splitter** im Sand – kleine Obsidianstücke, noch warm.
  👉 *Spurenlesen SG 15* – Herkunft: von einem Wesen, das mit Feuer spielt.
- Zeugenberichte: Manche meinen, sie hätten eine „tanzende Flamme" über der Bühne gesehen.

Begegnungen

- **Officer Malia Kawai** (NSC): Polizistin, Freundin von Kai, hält alles für Drogenmissbrauch.
- **Tomas Delgado**, Tourist (NSC): Hat ein Handyvideo, unscharf, zeigt jedoch eine kurze Lichtgestalt.

Kapitel 3 – Fährte durchs Paradies

Szenen

1. **Marktplatz von Honolulu**
   - Gerüchte über einen „Feuertanz-Fluch“.
   - Alte Händlerin spricht vom Zorn der Pele.
     👉 *Überreden SG 16* oder *Wissen (Mythologie) SG 14* bringt mehr heraus.
2. **Besuch bei einem Kahuna (Schamanen)**
   - **Kahuna Alika** (NSC): Warnt, dass jemand ein uraltes Ritual missbraucht.
   - Gibt Kai ein *Schutzamulet (Talisman, +2 auf Rettungswürfe gegen Feuerattacken)*.
3. **Verfolgung bei Nacht**
   - Kai bemerkt eine flackernde Gestalt am Strand, die von Tänzern Besitz ergreifen will.
     👉 *Athletik SG 15* um Schritt zu halten, *Willenswurf SG 14* gegen Verwirrung durch flackerndes Licht.

Kapitel 4 – Das wachsende Feuer

Bedrohungslage

- Das Festival läuft weiter, die Energie der Tänze nährt das Ritual.
- Zwei weitere Opfer:
  - Ein Musiker, der mitten im Lied „von innen heraus“ verbrennt.
  - Eine Touristin, die auf einem Selfie im Hintergrund von Flammen umgeben ist – und dann zusammenbricht.

👉 *Ermittlungsprobe SG 17* – Verbindung: alle Opfer waren auf der Hauptbühne.

Spuren

- Jede Bühne ist mit **versteckten Glyphen** markiert.
  👉 *Okkultes Wissen SG 18* – die Glyphen dienen als Ritualkreis, Kraft wird gesammelt für ein größeres Ziel.

Kapitel 5 – Reise zum Vulkan

Kai begreift: Der Täter will die Kraft am **Halema‘uma‘u-Krater** bündeln.

- Reise nach Big Island, über gefährliche Straßen und dampfende Lavafelder.
- **Gefahrenszenen**:
  - *Hitze* (Zähigkeit SG 14, sonst 1W4 Erschöpfungsschaden pro Stunde).
  - *Toxische Dämpfe* (Zähigkeit SG 16, sonst –2 auf Wahrnehmung und Angriffswürfe).
  - *Lavaspalten* (Athletik SG 15, sonst 2W6 Fallschaden).

Kapitel 6 – Finale: Der Tanz im Krater

Schauplatz

Der Halema‘uma‘u-Krater bei Nacht.
Flammen züngeln aus Spalten, Lava leuchtet.
Auf einer Plattform tanzt die Täterin:

Moana Pukui – Rivalin von Leilani, von Pele besessen.
Sie trägt ein Kleid aus rot-schwarzen Federn, ihre Augen lodern.

Ablauf

- Ritual fast vollendet – wenn es gelingt, bricht ein Lavaausstoß nahe Honolulu hervor.
- Kai muss sie stoppen:
  👉 *Kampf gegen Moana (Feuerwesen-Hybrid)*.
  👉 *Alternative*: Amulett im Ritualkreis zerbrechen (Probe: Willenswurf SG 18).

NSCs

Malia Kawai – Polizistin

- IN 12, ST 11, GE 12, KO 12, WE 11, CH 13
- TP 20, RK 13
- Skeptisch, aber loyale Verbündete.

Tomas Delgado – Tourist

- IN 10, ST 9, GE 11, KO 10, WE 10, CH 14
- TP 14, RK 12
- Nervig, aber sein Video ist wertvoll.

Kahuna Alika – Schamane

- IN 15, ST 8, GE 11, KO 10, WE 16, CH 14
- TP 22, RK 12
- Gibt Ratschläge, Schutzamulet.

Moana Pukui (Hybridform) – Spielwerte

- **IN: 14, ST: 12, GE: 14, KO: 12, WE: 15, CH: 13**
- TP: 36
- RK: 16
- Angriff: Flammenstoß +6, 1W8 Feuerschaden
- Fähigkeit: *Feuerhülle* (jeder Nahkampftreffer verursacht 1W4 Feuerschaden an Angreifer)
- Schwäche: Wasser (doppelt Schaden durch Wasserangriffe)

Spielleiterhinweise

- **Stimmung**: Anders als beim Hurrikan-Abenteuer dominiert hier Sonne, Festlichkeit und Wärme. Das Bedrohliche schleicht sich langsam hinein – vom ersten Opfer bis zum lodernden Finale.
- **Pacing**: Kapitel 1–3 sonnig und heiter, Kapitel 4–6 zunehmend bedrohlich.
- **Optionale Nebenpfade**:
    - Kai kann versuchen, Moana von der Besessenheit zu befreien (Willenswurf gegen SG 20 statt Kampf).
    - Ein Vulkanausbruch kann als apokalyptisches Zeitlimit eingeführt werden.

Handouts

Handout 1 – Zeitungsausschnitt (Honolulu Advertiser, Kulturteil)

Titel: „Hula-Festival startet mit modernem Schwung“

„Honolulu – Zum diesjährigen Hula-Festival werden über 30.000 Besucher erwartet. Besonders gespannt ist das Publikum auf die gefeierte Tänzerin *Leilani Kahale*, die es wagt, traditionelle Tänze mit modernen Elementen zu verweben. ‘Wir ehren die Tradition, aber wir tanzen auch für die Zukunft’, sagte Kahale gestern. Kritiker bemängeln, dass solche Mischformen den heiligen Ursprung des Hula entweihen könnten.“

Am Rand mit Kugelschreiber: *„Sie spielt mit Feuer.“*

Handout 2 – Handyfoto (Selfie)

Beschreibung für die Spieler:

- Ein Tourist und seine Freundin posieren lachend vor der Bühne.
- Hinter ihnen verschwommen: eine rote, tanzende Flammengestalt, kaum erkennbar.
- Am unteren Bildrand ein Reflex, als würde Lava glühen.

Auf der Rückseite (Notiz, Edding):
„Das war Sekunden bevor sie zusammengebrochen ist…“

Handout 3 – Ritualglyphen (auf einem Stück Papier nachgezeichnet)

Ein krudes Muster aus Kreisen und Linien, wie mit Asche oder Kohle auf den Bühnenboden gezeichnet.

- Kreis mit vier Flammenzeichen.
- Linien, die spiralförmig nach innen laufen.
- In der Mitte ein stilisierter Vulkan.

Randnotiz in hawaiianischer Sprache (Übersetzung bei erfolgreicher *Wissen (Sprache)* SG 14):
„Die Tänze nähren den Berg.“

Handout 4 – Polizeibericht (Auszug, Fallakte #219-A)

Betreff: Tod Leilani Kahale

- Fundort: Waikīkī, Hauptbühne
- Todeszeitpunkt: ca. 19:42 Uhr
- Offizielle Vermutung: Drogeneinfluss, Hitzschlag möglich
- Auffällig: Hautverletzungen, rundliche Brandmale, nicht erklärbar
- Spurensicherung: Glasähnliche Splitter, noch warm

Am Ende eine Randnotiz von Officer Malia Kawai:
„Kai, das sieht nicht nach Drogen aus. Aber sag das bloß keinem Kollegen.“

Handout 5 – Altes Pergament (vom Kahuna)

Auf vergilbtem Papier steht eine Beschwörungsformel in hawaiianischer Sprache.
Dazwischen eine Illustration: eine Tänzerin im Krater, aus deren Händen Feuer emporsteigt.
Am unteren Rand ein Symbol: ein Kreis mit Wellenlinien – das Gegensymbol zum Feuertanz.

Randbemerkung von Alika:
„Nur wer den Kreis zerbricht, kann das Feuer zurück in die Erde schicken.“

Damit hast du eine komplette **Handout-Suite**:

- **Zeitung** (Gerücht & Konflikt)
- **Selfie** (übernatürlicher Hinweis)
- **Glyphen** (Ritual)
- **Polizeibericht** (offizielle Fährte)
- **Pergament** (mythische Lösung)

SPIELLEITERKAPITEL

---

1. Überblick

Dieses Abenteuer ist für einen einzelnen Spielercharakter (Kai Kealoha) ausgelegt. Es lebt vom Kontrast: sonnige Festivalatmosphäre vs. drohende Katastrophe durch vulkanische Kräfte.

- **Ton:** Leichtfüßig, farbenfroh, aber stetig dunkler werdend.
- **Tempo:** Beginn entspannt (Festival), dann zunehmende Spannung (mehr Opfer, Spuren), schließlich hohes Risiko (Finale im Krater).
- **Thema:** Tradition vs. Moderne, Feuer als schöpferische und zerstörerische Kraft.

2. Szenenaufbau

Kapitel 1 – Auftakt am Strand

- **Ereignis:** Leilanis Tod auf der Bühne.
- **Ziel:** Kai erkennt, dass Übernatürliches im Spiel ist.
- **Regeln:** Heilkunde SG 15 → Brandmale nicht natürlich; Wesenwissen SG 18 → Pele-Bezug.
- **Stimmung:** Kontrast zwischen Fest und Tod.

Kapitel 2 – Erste Ermittlungen

- **Spuren:** Obsidian-Splitter im Sand (Spurenlesen SG 15).
- **Zeugen:** Tomas Delgado mit Handyvideo, Officer Malia Kawai (skeptisch).
- **Stimmung:** Noch heiter, aber erste Risse im Bild vom „Urlaubsparadies".

Kapitel 3 – Fährte durchs Paradies

- **Szenen:**
  - Marktplatz → Gerüchte, Überreden SG 16.
  - Kahuna Alika → gibt Talisman, erklärt Ritual.
  - Nachtverfolgung → Athletik SG 15, Willenswurf SG 14 gegen Verwirrung.
- **Stimmung:** Exotik + Bedrohung. Hier kann Humor (Touristen, Märkte) aufscheinen.

Kapitel 4 – Das wachsende Feuer

- **Eskalation:** Zwei weitere Opfer, alle auf der Hauptbühne.
- **Spuren:** Verborgene Glyphen (Okkultes Wissen SG 18).
- **Dramatik:** Kai muss begreifen, dass das Festival selbst als Energiequelle missbraucht wird.

Kapitel 5 – Reise zum Vulkan

- **Gefahrenchecks:**
  - Hitze (Zähigkeit SG 14 → sonst 1W4 Erschöpfungsschaden).
  - Dämpfe (Zähigkeit SG 16 → sonst –2 auf Wahrnehmung/Angriffe).
  - Lavaspalten (Athletik SG 15 → 2W6 Schaden bei Fehlschlag).
- **Ziel:** Atmosphäre der Naturgewalt erzeugen.

Kapitel 6 – Finale im Krater

- **Moana Pukui** als Antagonistin (Hybridform, Spielwerte siehe Hauptteil).
- **Optionen für Kai:**
  - Kampf (direkte Konfrontation).
  - Ritualabbruch (Amulett im Kreis zerbrechen, Willenswurf SG 18).
  - Rettung Moanas (Willenswurf gegen SG 20, wenn er sie von der Besessenheit lösen will).
- **Ausgang:**
  - Sieg → Ritual stoppt, Vulkan bleibt ruhig.

- Teilniederlage → kleiner Ausbruch, Festival evakuiert, aber keine Katastrophe.
- Niederlage → massiver Ausbruch, Honolulu bedroht.

Weitere Vorlesetexte

Kapitel 2 – Erste Ermittlungen

Vorlesetext:
„Du stehst noch immer im Lärm des Festivals, aber für dich ist die Party vorbei. Die Sonne brennt, der Sand glitzert, doch alles, was du siehst, sind kleine, dunkle Glassplitter im Boden – warm wie gerade aus der Hölle gefallen. Eine Polizistin will dir was von Drogen erzählen, und ein nerviger Tourist drückt dir sein Handy unter die Nase. Unscharfes Bild, zu viel Gelächter drumherum. Aber da ist etwas drauf – eine tanzende Flamme, genau da, wo niemand hätte sein dürfen. Und du weißt: ab jetzt bist du im Dienst, ob du willst oder nicht."

Kapitel 3 – Fährte durchs Paradies

Vorlesetext:
„Die Straßen von Honolulu wirken wie ein Postkartenmotiv. Marktstände, Lachen, süßer Rum. Doch du hörst mehr als Stimmen – du hörst Flüstern über einen Fluch. Ein alter Kahuna sieht dich an, als hätte er schon vor Jahren gewusst, dass du kommen würdest. Er gibt dir ein Amulett, schwer wie Geschichte. Später, in der Nacht, jagst du eine flackernde Gestalt über den Strand. Sie bewegt sich schneller als dein Schatten – und irgendwo zwischen Ukulele-Klängen und Meeresrauschen beginnt dein Puls mitzutrommeln."

Kapitel 4 – Das wachsende Feuer

Vorlesetext:
„Manchmal ist es nicht der Sturm, der dich umhaut – sondern die Hitze. Zwei neue Opfer, beide verbrannt, ohne dass Feuer da war. Touristen kreischen, Selfies werden zu Beweisfotos, und plötzlich ist Honolulu kein Urlaub mehr. Die Bühnen des Festivals tragen Symbole, Spiralen im Sand, Linien wie Narben. Du siehst sie, und dir wird klar: Hier tanzt niemand mehr aus Spaß. Hier tanzt jemand für etwas Größeres. Und du bist der Einzige, der den Takt unterbrechen kann."

Kapitel 5 – Reise zum Vulkan

Vorlesetext:
„Die Straße windet sich durch Lavafelder, der Asphalt flimmert. Schwefel hängt in der Luft, jeder Atemzug kratzt wie eine Erinnerung daran, dass die Erde unter dir lebt. Der Krater wartet, dampfend, rot glühend in der Ferne. Jeder Schritt ist gefährlich – Spalten, Dämpfe, die Hitze selbst. Doch die wahre Gefahr wartet oben, und du spürst sie. Das ist keine Fahrt in die Wildnis. Das ist ein Tanz auf Messers Schneide, und du bist der Einzige, der die Musik noch anhalten kann."

Kapitel 6 – Finale im Krater

Vorlesetext:
„Die Nacht brennt. Der Himmel über dem Krater ist glutrot, und vor dir tanzt sie – Moana Pukui. Ihre Augen sind Flammen, ihre Bewegungen ein uraltes Ritual. Jede Drehung, jeder Schritt zieht das Feuer aus der Erde, als würde die Göttin selbst durch sie atmen. Lava leuchtet unter dir, als sei der Boden nicht länger sicher. Du weißt, es gibt keinen Rückzug. Du kannst kämpfen, das Ritual zerstören oder sie retten. Aber egal wie – in diesem Tanz ist kein Platz für Zuschauer. Du bist mittendrin."

---

3. NSCs in der Spielleitung

- **Leilani Kahale** – Opfer, Symbol für Moderne vs. Tradition.
- **Malia Kawai** – Skeptische Polizistin, kann später Verbündete werden.
- **Tomas Delgado** – Humor-Relief, liefert Handyvideo.
- **Kahuna Alika** – Mentor-Figur, übergibt Talisman.
- **Moana Pukui** – Antagonistin, getrieben von Eifersucht & Besessenheit.

👉 Tipp: Spiele die NSCs mit klaren Stimmen/Farben. Malia = nüchtern, Delgado = überdreht, Alika = ruhig & alt.

---

4. Dramatische Eskalation

Baue den Druck stufenweise auf:

1. Ein Todesfall bei guter Laune → Kontrast.
2. Zweites Opfer → erste Unruhe, Polizei aktiver.
3. Drittes Opfer → Panik unter den Festivalbesuchern.
4. Finale → Natur selbst erhebt sich.

So wächst die Spannung parallel zu den Hinweisen.

---

5. Würfeltabellen

5a. Zufallsbegegnungen am Festival (1W6)

1. Betrunkener Tourist will Kai „helfen" → Ablenkung.
2. Lokale Tänzerin erkennt Glyphen auf der Bühne, will aber nicht reden.
3. Polizei blockiert Zugang zu einem Tatort.
4. Feuerwerkskörper explodieren zu früh, alle geraten in Panik.
5. Kind zeigt auf „brennende Frau" – nur Kai sieht etwas.
6. Straßenmusiker spielt Lied, dessen Text zufällig Hinweise auf Pele enthält.

5b. Gefahren am Vulkan (1W6)

1. Schwefeldampf – Zähigkeit SG 16.
2. Lavafluss versperrt Weg – Athletik SG 15 überspringen.
3. Vogelschwarm fliegt panisch auf – Wahrnehmung SG 14, sonst 1W4 Schaden.
4. Erdstoß – Reflex SG 15, sonst stürzen.
5. Knappes Geröllfeld – Athletik SG 16.
6. Spukhafte Gestalt → Willenswurf SG 15, sonst 1W4 Wahnsinn.

---

6. Themen und Tiefe

- **Tradition vs. Moderne:** Leilanis Tanz bricht Tabus → Moanas Eifersucht + Pele-Mythos.
- **Feuer als Spiegel:** Leidenschaft, Kunst, Zerstörung.
- **Paradies mit Schatten:** Hawaii wirkt wie Urlaub, aber alte Mächte schlafen nie.

---

7. Anpassung & Wiederspielbarkeit

- Gegnerstärke kann durch zusätzliche Feuerwesen variiert werden.
- Moana kann tragische Figur statt Bösewicht sein.
- Festival kann im nächsten Fall als Hintergrund wiederkehren (z. B. NSCs tauchen erneut auf).

---

8. Abschlussmöglichkeiten

- **Heldenhaft:** Kai stoppt das Ritual, rettet Moana oder besiegt sie.
- **Ambivalent:** Ritual gestoppt, aber Vulkan bleibt unruhig → Fortsetzungshaken.
- **Tragisch:** Festival endet in Chaos, Kai überlebt knapp, doch Schuld bleibt.

🗂️ SL-Cheat-Sheet

Ablauf in 6 Kapiteln

1. **Festival-Auftakt** – Leilani bricht zusammen, Brandmale → SG 15 Heilkunde, SG 18 Wesenwissen.
2. **Erste Ermittlungen** – Obsidian-Splitter (SG 15 Spurenlesen), Handyvideo, Polizistin Malia.
3. **Fährte durchs Paradies** – Marktgerüchte (SG 16 Überreden), Kahuna (+Talisman), Verfolgung (SG 15 Athletik, SG 14 Willenswurf).
4. **Mehr Opfer** – Musiker + Touristin, Glyphen auf Bühnen (SG 18 Okkultes Wissen).
5. **Reise zum Vulkan** – Gefahren: Hitze (SG 14), Dämpfe (SG 16), Spalten (SG 15).
6. **Finale im Krater** – Moana (Feuerwesen-Hybrid) → Kampf / Ritualabbruch (SG 18 Willenswurf) / Befreiung (SG 20 Willenswurf).

NSCs

- **Malia Kawai** (Polizistin, skeptisch, später Verbündete)
- **Tomas Delgado** (Tourist, liefert Handyfoto)
- **Kahuna Alika** (Mentor, Talisman +2 RW gegen Feuer)
- **Moana Pukui** (Antagonistin, besessen, Hybridform)

Gegnerwerte – Moana Pukui (Hybridform)

- IN 14, ST 12, GE 14, KO 12, WE 15, CH 13
- TP 36, RK 16
- Angriff: Flammenstoß +6, 1W8 Feuerschaden
- Fähigkeit: Feuerhülle (1W4 Feuerschaden bei Nahkampftreffer an Angreifer)
- Schwäche: Wasser (doppelter Schaden)

Würfeltabellen

Festival (1W6)

1. Betrunkener Tourist nervt.
2. Tänzerin kennt Glyphen, schweigt.
3. Polizei blockiert Tatort.
4. Feuerwerk-Fehlzündung.
5. Kind zeigt auf „brennende Frau“.
6. Musiker spielt Pele-Lied.

Vulkan (1W6)

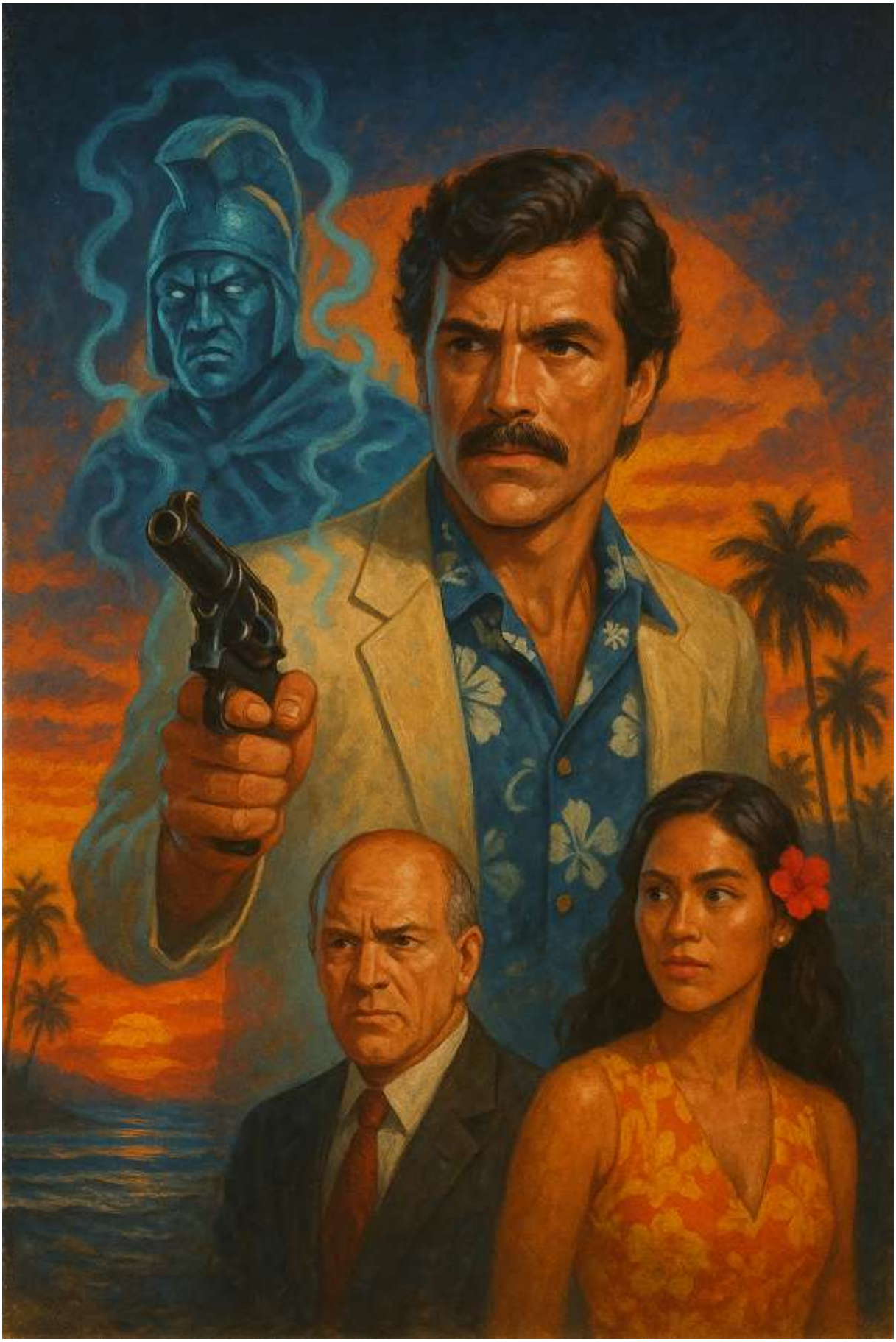
1. Schwefeldampf (SG 16).
2. Lavafluss – Sprung (SG 15).
3. Vogelschwarm – Wahrnehmung (SG 14, sonst 1W4).
4. Erdstoß – Reflex (SG 15).
5. Geröllfeld – Athletik (SG 16).
6. Spukgestalt – Willenswurf (SG 15, 1W4 Wahnsinn).

Handouts

1. Zeitung: Leilani modernisiert Hula, Randnotiz „Sie spielt mit Feuer.“
2. Selfie: Flammengestalt im Hintergrund.
3. Glyphenzeichnung: „Die Tänze nähren den Berg.“
4. Polizeibericht: Brandmale + warme Splitter.
5. Pergament: Gegensymbol zum Feuertanz, Kreis zerbrechen.

Themen

- Tradition vs. Moderne
- Feuer = Leidenschaft & Zerstörung
- Urlaubsparadies mit Schatten



🌺 Kai Kealoha: Der Fluch des King Kamehameha Clubs

(frei nach der Gleichnamige Magnum P.I. Folge)

🧭 Struktur des Szenarios

Kapitel 1 – Der Club am Strand

Vorlesetext:
„Die Sonne senkt sich hinter den Palmen, während die Brandung schwer gegen die Lavaklippen schlägt. Vor dir liegt der **King Kamehameha Club** – ein exklusiver Treffpunkt für die Reichen, Mächtigen und Einflussreichen der Insel. Doch während die Gläser mit Rum und Mai Tai klingen, hängt ein Schatten über dem Club: Ein uralter hawaiianischer Fluch, so raunen es die Alten, sei erwacht…“

- **Einstieg:** Kai erhält den Auftrag von **Robin Masters** (seinem undurchsichtigen Auftraggeber), merkwürdige Todesfälle im Umfeld des Clubs zu untersuchen.
- Gerüchte von einem „Fluch“ machen die Runde.
- Erste Spur: Ein Clubmitglied ertrank im eigenen Pool – ohne Wasser in der Lunge.

Kapitel 2 – Stimmen der Ahnen

- Ermittlungen führen Kai zu alten **Hula-Tänzern** und **Kahuna-Priestern**, die vom Fluch Kamehamehas erzählen.
- Probe *Okkultes Wissen SG 15*: Erkennt, dass es sich nicht um einen simplen Aberglauben handelt, sondern dass ein **Wesen** dahinter steckt.
- Hinweise auf einen **'Aumakua** (Ahnengeist), der sich gegen die Entweihung heiliger Orte wehrt.

Kapitel 3 – Verdächtige im Club

Im Club begegnet Kai einer Reihe potenzieller Täter und Informanten:

- **Charles Dunning** – reicher Investor, der Baupläne auf heiligem Land verfolgt.
- **Leilani Kalea** – Tänzerin, deren Familie den Club als Sakrileg betrachtet.
- **Detective Kawika** – Kai kennt ihn, er glaubt nicht an Flüche, will aber Beweise.
- **Makoa** – schweigsamer Hausmeister, der nachts Opfergaben am Strand niederlegt.

Jeder dieser NSCs kann mit *Motiv*, *Geheimnis* und *Probe* ausgestattet werden (siehe NSC-Liste unten).

Kapitel 4 – Schatten im Mondlicht

- Kai verfolgt Spuren zum alten Heiau (Tempelruine) nahe des Clubs.
- Dort erscheinen **Erscheinungen in Gestalt von Kriegern**, die den Fluch verkörpern.
- Probe *Wahrnehmung SG 18*: Sieht, dass es ein Wesen ist, das sich in Illusionen hüllt.

Kapitel 5 – Der Zorn des 'Aumakua

Finalszene im Club:

- Der 'Aumakua manifestiert sich während einer Festnacht.
- Kampf ist möglich, aber der Geist will nicht töten – er will die Entweihung stoppen.
- **Drei Lösungen:**
    1. **Kampf & Bann** – Kai setzt sein Wissen und Artefakte ein, um den Fluch zu bannen.
    2. **Verhandlung** – Überzeugt den Club (SG 20 Diplomatie), die Baupläne fallen zu lassen.
    3. **Opfergabe** – Ein traditionelles Ritual mit Meersalz, Kukui-Nuss und Gebeten beruhigt den 'Aumakua.

🎭 NSCs

Charles Dunning (Investor, Mensch)

- ST 11, GE 12, KO 12, IN 14, WE 10, CH 15
- Fertigkeiten: Bluffen +6, Diplomatie +8, Einschüchtern +4
- Geheimnis: Er hat alte Gräber auf dem Baugelände zerstören lassen.

Leilani Kalea (Tänzerin, Mensch, Wissende)

- ST 10, GE 14, KO 12, IN 13, WE 16, CH 15
- Fertigkeiten: Okkultes Wissen +7, Aufführung +9, Diplomatie +5
- Geheimnis: Sie weiß, wie man den Fluch befriedet – fürchtet aber, dass niemand zuhören wird.

Detective Kawika (Polizist, Mensch)

- ST 13, GE 12, KO 14, IN 12, WE 13, CH 12
- Fertigkeiten: Ermittlungen +8, Einschüchtern +6, Schusswaffen +7
- Geheimnis: Glaubt nicht an Wesen, aber vertraut Kai widerwillig.

Makoa (Hausmeister, Ex-Wesen: Menehune)

- ST 12, GE 15, KO 11, IN 10, WE 14, CH 9
- Fertigkeiten: Heimlichkeit +10, Handwerk +8, Naturkunde +6
- Fähigkeiten: Kann sich durch enge Spalten bewegen, kennt geheime Gänge unter dem Club.

- Geheimnis: Legt heimlich Opfergaben nieder, um den Zorn des 'Aumakua zu besänftigen.

Der 'Aumakua (Ahnengeist, Wesen)

- ST 16, GE 12, KO 18, IN 14, WE 15, CH 10
- Fertigkeiten: Einschüchtern +9, Okkultes Wissen +6
- Fähigkeiten: Illusionsschleier, Geisterhauch (SG 15, lähmt für 1W4 Runden), Immunität gegen normale Waffen.
- Ziel: Schützt das Heilige, will die Entweihung verhindern.

Handouts

Handout 1 – Zeitungsausschnitt

Honolulu Advertiser, Abend-Ausgabe

„Ein weiterer mysteriöser Todesfall erschüttert die exklusive Gesellschaft O‘ahus: Der angesehene Geschäftsmann **Richard Harland** wurde gestern Morgen leblos in seinem Privatpool aufgefunden. Das Wasser war ruhig, kein Anzeichen von Kampf oder Einbruch. Dennoch spricht die Polizei von einem Rätsel – Harlands Lungen waren leer, als hätte er niemals geatmet. Unter Clubmitgliedern flüstert man bereits von einem **Fluch**, der den **King Kamehameha Club** heimsuche. Die Behörden dementieren, doch die Angst wächst.“

Handout 2 – Ritualnotizen auf Tapa-Rinde

Das brüchige Stück Rindenpapier trägt die dunklen Flecken der Zeit, die Zeichen sind in sorgfältiger Hand mit schwarzer Tinte gezogen:

„**Salz des Ozeans – Öl der Kukui-Nuss – Herzgabe des Lebenden.**
Bringt die Opfergabe dorthin, wo die Wellen brechen und die Sonne ruht.
Sprecht den Namen des Großen Königs, dass sein Zorn sich lege,
und die Ahnen euch mit Schweigen bedenken.“

Am unteren Rand ist ein verwischtes Symbol zu erkennen: ein Kreis, darin eine stilisierte Welle.

Handout 3 – Baupläne des Clubs

Auf einem knitterigen Transparentpapier liegen die Linien des geplanten Erweiterungsflügels: Veranda, Bar, neue Gästezimmer. Doch zwischen den sauber gezogenen Architektenstrichen finden sich unruhige, hastige Markierungen mit rotem Filzstift:

„**ALTE GRÄBER**“ – darunter drei Kreuze, wie von einer unruhigen Hand gesetzt.
In der Ecke steht ein kurzer Kommentar, halb durchgestrichen:
„Wenn wir hier graben, stoßen wir auf die Knochen der Vergangenheit.“

Der Zettel riecht schwach nach Zigarrenrauch und Meersalz.

🎲🎭 Spielleiterkapitel

---

1. Stimmung & Themen

- **Tropische Leichtigkeit trifft uralten Zorn** – Atmosphäre wie in einer Magnum-Folge: Humor, ironischer Kommentar, schöne Kulisse, aber ein düsterer Kern.
- **Moralische Entscheidung**: Kai kann den Geist bannen, bekämpfen oder befrieden. Jede Wahl verändert, wie er auf Hawaii erinnert wird.
- **Spannungskurve**: Von mondäner Clubatmosphäre → zu Stimmen der Alten → zu nächtlichen Erscheinungen → Finale mit dem 'Aumakua.

---

2. Szenenfahrplan

Szene 1 – Der Club am Strand

- **Vorlesetext**: siehe oben.
- Kai wird von Robin Masters (Hintergrundfigur) geschickt, den mysteriösen Todesfall zu untersuchen.
- **Erste Spur**: Polizeibericht (Handout 1).
- **Proben**:
  - *Ermittlungen SG 15*: Auffälligkeiten im Autopsiebericht – keine Wasserlunge.
  - *Menschenkenntnis SG 12*: Die Gäste tuscheln, wirken ängstlich, mehr als sie zugeben.
- **Hinweis**: Gerüchte über Fluch.

Szene 2 – Stimmen der Ahnen

- Kai sucht Kahuna oder ältere Inselbewohner.
- **Vorlesetext**: siehe oben.
- **Proben**:
  - *Okkultes Wissen SG 15*: Erkennt, dass der Fluch mit den 'Aumakua (Ahngeistern) verknüpft ist.
  - *Diplomatie SG 14*: Alte Frau öffnet sich, erzählt von Tempelruinen nahe des Clubs.
- **Hinweise**: Ritualnotizen (Handout 2).
- **Stimmung**: Respekt, Ehrfurcht, langsames Anziehen der Schlinge.

Szene 3 – Verdächtige im Club

- **Vorlesetext**: siehe oben.
- Jeder Verdächtige bietet **eine Szene, ein Geheimnis, eine Probe**:
  - **Charles Dunning**: Geschäftsmann; *Bluffen SG 16* → er weicht Fragen aus. Geheimnis: hat alte Gräber zerstören lassen (Handout 3).

    - **Leilani Kalea**: Tänzerin; *Diplomatie SG 12* oder *Okkultes Wissen SG 15* → sie weiß, wie man den Fluch besänftigen könnte.
    - **Detective Kawika**: Ermittler; *Überreden SG 15* → er zeigt Kai vertraulich Fotos vom Tatort.
    - **Makoa**: Hausmeister; *Heimlichkeit SG 15 beobachten* → er legt nachts Opfergaben nieder. Geheimnis: Ex-Wesen (Menehune).
- **Eskalation**: Ein zweiter Todesfall könnte geschehen, wenn Kai zu lange zögert.

Szene 4 – Schatten im Mondlicht

- **Vorlesetext**: siehe oben.
- Ort: alte Tempelruine (Heiau).
- **Proben**:
    - *Wahrnehmung SG 18*: erkennt, dass die Kriegergestalten Illusionen sind.
    - *Okkultes Wissen SG 15*: versteht, dass sie vom 'Aumakua gesandt sind.
- **Konfliktoptionen**:
    - Kampf gegen Scheingestalten (Schadenslos, Einschüchterung).
    - Rückzug = Kai riskiert, dass die Illusionen ihn nachts verfolgen.
- **Belohnung**: Erkenntnis, dass der Geist keine blinde Wut ist, sondern ein Wächter.

Szene 5 – Der Zorn des 'Aumakua (Finale)

- **Vorlesetext**: siehe oben.
- Ort: Club während einer großen Feier.
- Der Geist manifestiert sich – Panik bricht aus.
- **Drei mögliche Enden**:
    1. **Kampf & Bann**: Kai nutzt Waffen & Artefakte (SG 20 Ritualwurf oder SG 18 Kampfproben).
    2. **Verhandlung**: Diplomatie SG 20 → Clubleitung gibt Baupläne auf.
    3. **Opfergabe**: Kai führt Ritual (Handout 2) durch; benötigt *Okkultes Wissen SG 15 + Glaubwürdigkeit bei Leilani/Makoa*.
- **Folgen**:
    - Sieg durch Kampf = Kai gilt als harter Hund, aber die Inselgemeinde ist unruhig.
    - Sieg durch Verhandlung = Kai wird als Vermittler respektiert.
    - Sieg durch Ritual = Kai erlangt spirituelles Ansehen, Club verliert Prestige.

---

3. Regeln & Mechanik

- **Wettereffekte**: Tropische Nächte, feuchter Wind, flackerndes Mondlicht – keine Mali, aber Atmosphäre.
- **Furcht**: Erscheinungen des 'Aumakua → SG 15 Willenswurf.
- **Moralische Dimension**: Fluch ist gerechtfertigt; Kampf nur eine Option, nicht die Lösung.

---

4. Bonus – Typische Kai-Momente

- **Humor**: ironische Kommentare über Clubgesellschaft, Drinks und seine kaputten Sandalen.
- **Konflikte**: Clash zwischen moderner Geschäftswelt und alten Traditionen.
- **Stil**: Magnum-Stimme als Vorlesetext, Spieler darf die Sprüche ausspielen.

🌺 Vorlesetexte

Kapitel 1 – Der Club am Strand

„Hawaii ist ein Paradies – zumindest sagen das die Postkarten. Strände wie aus der Werbung, Drinks mit Schirmchen und Sonnenuntergänge, die selbst kitschige Romantiker zum Schweigen bringen. Aber wie immer im Paradies gilt: Schaut man genauer hin, findet man auch Schlangen im Gras… oder, in diesem Fall, einen exklusiven Club am Strand von Waikīkī. Den ***King Kamehameha Club****. Ein Ort, an dem Geld mehr zählt als Manieren und in dem ein Mann gestern Morgen tot in seinem Pool gefunden wurde. Angeblich ertrunken – in einem Becken, in dem es keine Spur von Wasser in den Lungen gab. Und ich? Ich soll rausfinden, warum. Willkommen im Club.“*

Kapitel 2 – Stimmen der Ahnen

„Hawaii lebt von seinen Geschichten. Touristen kriegen sie beim Luau serviert, hübsch verpackt mit Tanz und Ukulele. Aber die wahren Geschichten, die hört man im Schatten der Palmen, von Leuten, die noch wissen, was Respekt bedeutet. Alte Frauen, die leise vom Fluch Kamehamehas sprechen, Kahuna-Priester, die ihre Stimme senken, wenn sie von den Ahnen reden. Sie sagen: Wer die Ruhe der Toten stört, weckt den Zorn der Geister. Und wenn ich mir die Gesichter ansehe, dann weiß ich: Hier glaubt jeder einzelne daran.“

Kapitel 3 – Verdächtige im Club

„Clubs wie dieser sind ein Biotop für Verdächtige. Da wäre Charles Dunning, ein Mann mit mehr Geld als Gewissen und Bauplänen, die zufällig über einem alten Friedhof liegen. Dann Leilani, Tänzerin mit Augen wie tiefes Wasser und einem Lächeln, das von alten Geheimnissen erzählt. Detective Kawika – mein alter Bekannter – der alles für Hokuspokus hält, aber heimlich doch nervös auf die Brandung lauscht. Und schließlich Makoa, der schweigsame Hausmeister, der nachts Opfergaben am Strand niederlegt. Jeder von ihnen könnte der Schlüssel sein… oder der nächste Tote.“

Kapitel 4 – Schatten im Mondlicht

„Mondlicht über einem alten Tempel – klingt romantisch, nicht wahr? Nur dass die Luft hier schwer ist, wie vor einem Sturm, und die Ruinen knarren, als würden sie sich erinnern. Zwischen den Steinen bewegt sich etwas, zu groß für Schatten, zu schnell für Wind. Und dann sehe ich sie: Kriegergestalten, die mit Speeren und Trommeln aus dem Nichts geboren werden. Illusion? Vielleicht. Aber mein Instinkt schreit: Da steckt mehr dahinter. Und das Herz schlägt schneller, wenn man merkt, dass die Vergangenheit nicht still im Boden liegt.“

Kapitel 5 – Der Zorn des 'Aumakua

„Manchmal kommt es ganz dicke. Da steht man in einem Club, Champagner perlt in hohen Gläsern, irgendwo spielt eine Jazzband, und plötzlich fällt ein Schatten über die Tanzfläche, so dunkel wie die Tiefe des Ozeans. Der 'Aumakua tritt hervor – kein Geist aus einer Kindergeschichte, sondern ein Wächter, schwer wie der Zorn der Jahrhunderte. Die Gäste schreien, Gläser zerbrechen, und ich weiß: Das hier ist kein einfacher Job. Ich kann kämpfen, ich kann verhandeln, oder ich kann mich den alten Wegen beugen und ein Opfer bringen. Aber eins ist klar: In dieser Nacht entscheidet sich, ob der Fluch bleibt – oder Hawaii endlich wieder Ruhe findet.“